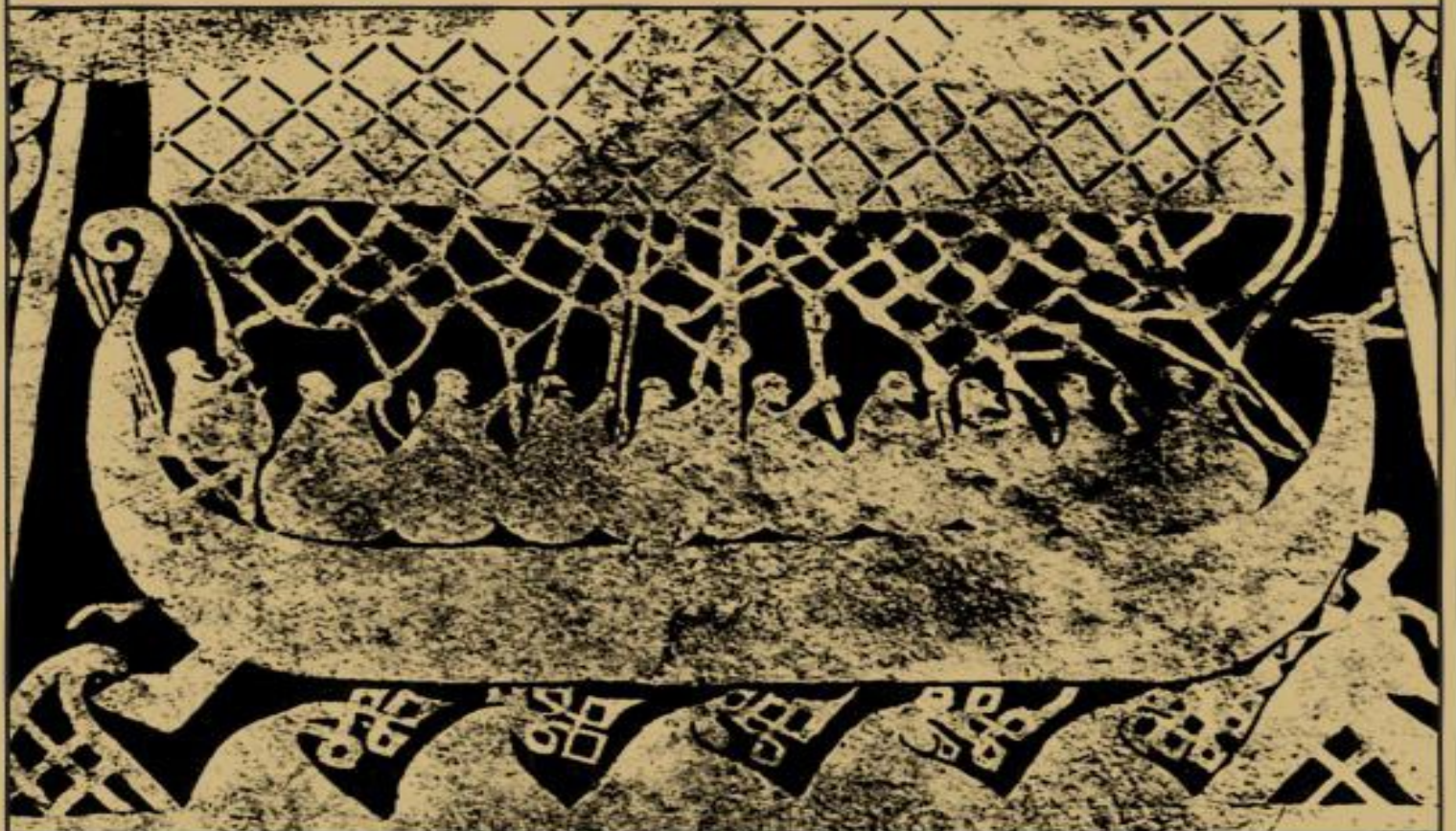


Adelphi eBook

Snorri Sturluson

EDDA

A CURA DI GIORGIO DOLFINI



Snorri Sturluson

EDDA

A cura di Giorgio Dolfini



Adelphi eBook

Quest'opera è protetta
dalla legge sul diritto d'autore
È vietata ogni duplicazione,
anche parziale, non autorizzata

In copertina: particolare di
una stele proveniente da Lärbro
St. Hammers (Gotland), attualmente
al museo nazionale di Stoccolma

Prima edizione digitale 2014

© 1975 ADELPHI EDIZIONI S.P.A. MILANO
www.adelphi.it

ISBN 978-88-459-7569-1

INTRODUZIONE

hverr kann um that
godhmálugra görr at scilia^a

Si parla spesso indifferentemente di mitologia nordica e di mitologia germanica confondendo i termini di una specifica problematica storica. È vero che numerosi tratti della mitologia germanica possono evincersi dalle fonti norrene, abbastanza copiose in confronto a quelle germaniche meridionali, ma è altrettanto certo, tuttavia, che nel vasto ambito geografico occupato in periodo preistorico e storico dalle diverse popolazioni germaniche non si ritrovano tracce coerenti e solidali che permettano l'identificazione di una mitologia comune a tutte le genti e le tribù germaniche, almeno per i periodi a noi in qualche modo noti, né l'estensione delle caratteristiche maggiormente note dalle fonti settentrionali a tutto il territorio germanico. Insorge anzitutto il problema della disparità cronologica, della tipologia e, non ultimo, quello delle testimonianze concrete delle fonti.

Tutto ciò a non voler fare la distinzione ormai corrente tra religione e mitologia. È ormai pacifica l'assunzione che già nel periodo intorno ai primi secoli della nostra era la differenziazione locale, per lo meno dei culti e di talune credenze, fosse fra le tribù germaniche molto marcata, ma per quanto riguarda le singole rappresentazioni religiose i documenti non ci permettono alcuna illazione.

Presentando una delle maggiori fonti di mitologia nordica, qual è l'*Edda* di Snorri Sturluson, dobbiamo anzitutto precisare questi limiti e ribadire il valore circoscritto dei suoi contenuti.

Se per la mitologia germanica nel suo complesso e per il periodo più lontano disponiamo di fonti indirette, continentali, quali le notizie di storici latini, in primo luogo di Tacito – ma si tratta prevalentemente di notizie riguardanti i culti e i riti, non i miti – per la mitologia nordica, se si vuol prescindere dall'interpretazione quanto mai controversa e difficile dei ritrovamenti archeologici (che, come per il continente, possono testimoniare di culti e pratiche religiose non ulteriormente definibili su base autonoma), la documentazione di cui si dispone è certamente copiosa, ma tarda, non anteriore come redazione al XII secolo, e comunque raccolta e trasmessa dopo l'acquisizione della scrittura (latina) nel settentrione, che è fatto strettamente collegato alla predicazione e alla diffusione del cristianesimo in quelle terre.

Le fonti indirette della religione germanica, prima ancora che nordica, quali gli scrittori classici latini o gli apologeti cristiani, cioè in quest'ultimo caso i denigratori d'ufficio del passato religioso germanico, sono indubbiamente preziose, ma spesso incomparabili con il nostro testo. E nel caso specifico della tradizione norrena abbiamo poche fonti attendibili che possano servire come termini di comparazione per il racconto di Snorri, anzi l'*Edda* è spesso più o meno esplicitamente riferita a quelle stesse fonti che noi parzialmente possediamo e che in parte ci sono tramandate proprio ad opera di Snorri stesso in questo testo, oppure del suo ambiente.

Dati di fatto di questo tipo impongono prudenza e attenzione sia nella valutazione delle fonti specifiche, sia nel confronto di esse con i reperti e i dati di altre tradizioni e di altre ricerche.

Ovviamente anche i dati comparativi della ricerca storico-religiosa, quali sono variamente rappresentati e utilizzati dagli storici delle religioni e della mitologia secondo i metodi più o meno attuali della scuola storica oppure tipologico-strutturale oppure simbolico-archetipica o ancora etnologica, permettono di individuare nella mitologia germanica nel suo complesso e in quella nordica in

particolare, come l'unica esplicitamente nota, una serie di tratti che l'accomunano ad altre tradizioni mitologiche e religiose, particolarmente, ma non esclusivamente, nell'ambito indo-europeo (simboli, figure, motivi mitici più articolati, ecc.).

Già si è fatto cenno alla tardività della tradizione mitologica nordica, pur nella relativa copia delle sue attestazioni. Le fonti principali di tale tradizione, accanto a tutto quanto è reperibile ed utilizzabile nelle saghe, nella letteratura di propaganda e di organizzazione evangelica della chiesa cristiana, nelle leggende riproposte da Saxo Grammaticus, ecc., sono l'*Edda* cosiddetta 'antica' o 'poetica' (o ancora di Saemund, secondo un'ipotesi incontrollabile), e l'*Edda* di Snorri Sturluson o 'in prosa', e precipuamente la *Gylfaginning*.

Va subito chiarito che la designazione di 'antica' per quanto riguarda l'*Edda* poetica, va intesa con molta prudenza. Si tratta di una raccolta di canti d'argomento mitologico ed epico, che non hanno spesso relazione organica fra di loro, presumibilmente risalenti tutti ad epoche di certo anteriori a quella della loro redazione e della loro raccolta e tuttavia recanti segni evidenti di notevole disparità cronologica fra loro. Anche il titolo complessivo di *Edda* imposto alla raccolta è del tutto privo di appigli e giustificazioni concrete e risale all'estensione analogica del titolo dell'operetta di Snorri alla raccolta stessa, sulla base di speculazioni storico-critiche del tutto ipotetiche.

Il nome *Edda* compare come titolo dell'opera di Snorri nel codice upsaliense: «Questo libro si intitola *Edda*. L'ha composto Snorri Sturluson così come qui è dato». Il termine non è del tutto chiaro nella sua origine e nel suo significato. Si è pensato ad una forma derivata dal norreno *óðhr* 'poesia', e varrebbe dunque per 'poetica'. Fu proposta anche l'interpretazione che ne vedeva l'antecedente linguistico nel toponimo Oddi, là dove Snorri ha trascorso parte della propria giovinezza ed acquisito le proprie

conoscenze antiquarie: il termine varrebbe ‘libro di Oddi’; fatto, redatto o pensato secondo la scuola di Oddi, ed in tal modo potrebbe estendersi anche ad altre opere, quali la silloge dei canti ‘antichi’. Altre etimologie, delle quali una certamente suggestiva che propone un’origine comune al sostantivo omofono *edda* ‘nonna’, appaiono quanto mai problematiche ed insoddisfacenti.

Nella tradizione letteraria islandese, la più cospicua fra le nordiche antiche, Snorri Sturluson (nato a Reykiaholt nel 1178) occupa indubbiamente un posto di assoluta preminenza. Non soltanto come erudito e dotto raccoglitore e ordinatore delle tradizioni storiche, letterarie e mitologiche del suo paese e come grande scrittore, ma anche come poeta. A questo proposito basterà ricordare il *Hattatál*, che costituisce la terza parte dell’*Edda* (qui non tradotto).^b

Non si fa cenno qui della vasta produzione storico-antiquaria di Snorri,^c uomo di studio e di cultura, ma altresì duramente impegnato nelle lotte politiche del suo tempo: muore assassinato nel 1241 con tutta probabilità appunto per ragioni politiche.

L’*Edda*, pur nella sua concisione, è certamente fra le opere di Snorri la più significativa, d’altronde singolare ed unica per concezione nella produzione erudita di tutto il medioevo europeo. Formalmente essa si presenta come un trattato inteso all’educazione professionale dello scaldo.^d Vuol rendere edotto il poeta della grande ed antica tradizione su cui si basa la sua arte, e consapevole dei mezzi linguistici, retorici e stilistici utilizzati dai suoi pressoché mitici predecessori.

L’arte scaldica è estremamente culta, elaborata, razionalmente costruita nelle figure e nei riferimenti ad una tradizione mitica e fiabesca che, per quanto tuttora genericamente viva, abbisognava già ai tempi di Snorri di commento e d’interpretazione, riconsiderando soprattutto nell’ambigua forma della tradizione retorica credenze pertinenti ad una religione ormai tramontata in

quanto coerentemente tale.

La *Snorra Edda* si compone di tre parti o se si vuole di libri distinti che trovano la loro faticosa unità, come si è visto, nello scopo comune loro posto. Il primo libro, la *Gylfaginning* «L'inganno di Gylfi», rappresenta la trattazione fondamentale della tradizione mitica norrena, ed è indubbiamente il libro in sé compiuto di gran lunga il più unitario e meglio realizzato. Il secondo libro, gli *Skáldskaparmál* «Il linguaggio poetico», è un vero e proprio manuale tecnico dello scaldo, in cui si chiariscono figure retoriche e stilistiche della tradizione poetica,^e ed ovviamente si basa per i riferimenti culturali e mitologici sulla materia in parte trattata nella *Gylfaginning*, ma in parte la propone nella delucidazione stessa. E per tal ragione risulta discontinuo, diviso fra la destinazione didattica, assolta in modo eccellente, e l'urgenza fantastica della vena narrativa dello scrittore, che lo porta a dilungarsi felicemente nel racconto delle saghe.

Tutta l'opera è strutturata in funzione di un chiarimento il più possibile razionalistico di testi più antichi della tradizione poetica (in buona parte a noi noti e del resto ampiamente citati dall'autore) e spesso di tradizioni leggendarie a noi del tutto sconosciute per altre fonti, senza che Snorri faccia una qualche distinzione fra tradizione poetico-letteraria e tradizione religiosa, distinzione che d'altra parte non gli interessa di fare. L'antica religione sembra di primo acchito decaduta a strumento o a materiale retorico: leggenda e mito si trovano assolutamente indistinti e confusi nella prospettiva del 'passato'.

L'apparente confusione del piano mitico e di quello epico (si vedano particolarmente gli *Skáldskaparmál*) ha indotto ad interpretazioni sbrigative circa la subordinazione di Snorri alle correnti di pensiero importate in Islanda dalla tradizione continentale di marca latino-cristiana. Si attribuisce allo scrittore una visione evemeristica dell'antica religione, di ortodossa marca

cristiana, generalizzando dei moduli interpretativi che non trovano riscontro nell'analisi concreta del testo dell'*Edda*, tantomeno si tiene conto opportuno della situazione storica e culturale islandese e della sua tradizione.

È certamente vero che numerosi sono i modelli latini dell'opera, genericamente parlando, almeno per quanto riguarda la forma del dialogo scolastico e la trattazione della teoria metrica nella terza parte. Ma già per quanto riguarda la forma dialogica s'ha da notare l'assoluta libertà snorriana nella reinvenzione delle strutture, la sua superiorità di fronte ad ogni pur illustre modello scolastico e la novità dei contenuti e della materia trattata nel dialogo stesso che d'altra parte trova modelli prestigiosi e vicini nella tradizione poetica norrena.

Ma tralasciando per ora l'approfondimento di questi confronti, del resto generici, (torneremo poi sulla questione dell'evemerismo di Snorri), ci preme esaminare più da vicino la situazione storica in cui è nata l'opera di Snorri.

La civiltà sviluppatasi in terra islandese a partire dal IX-X secolo rappresenta dal suo inizio un caso assolutamente atipico nel panorama medioevale europeo, e per quanto riguarda il costituirsi stesso della comunità islandese e successivamente per quanto riguarda la penetrazione in essa del cristianesimo.

La società islandese si costituisce per la colonizzazione dell'isola, fin'allora inabitata, da parte di esuli volontari norvegesi, signori e liberi contadini, che non intendono avallare o subire nella loro terra d'origine l'esperimento accentratore di re Haraldr inn hárfagri (morto intorno al 945), il quale vuol imitare il modello continentale di Carlo Magno con l'edificazione di una monarchia assoluta, distruttrice delle tradizionali libertà locali e personali dei signori e dei coloni, esperimento che il nipote Óláfr Tryggvason continuerà (995-1000) sotto il segno di un cristianesimo accolto ed imposto per

decisione personale d'opportunità politica, come del resto altrove in Scandinavia.

Coloro che non vogliono sottostare al prepotere violento di Harald, smontano le loro case e i loro templi e prendono il mare in cerca di una nuova patria. E quelli fra loro che approdano in Islanda, ricostituiscono il modello della arcaica comunità norvegese con le sue leggi e i suoi culti. Si è sostenuto (da M. Scovazzi) che in questa colonizzazione di una terra vergine, che non oppone ai coloni alcun confronto di cultura e di civiltà, lo spirito di libertà che li spinge è connotato dal desiderio di risuscitare una società consapevolmente arcaizzante in cui siano esaltati e onorati gli antichi valori morali e religiosi pagani, conculcati dai re norvegesi. Chi fra i profughi approdò dapprima in terre cristiane, per esempio in Irlanda, e solo successivamente raggiunse l'Islanda, poté anche sbarcarvi cristiano, convertito alla nuova fede per vie diverse da quelle imposte dai re cristiani in Norvegia e recare pacificamente in quella società i fermenti di un confronto non particolarmente drammatico con le nuove dottrine. E tuttavia si apprende dalle cronache islandesi come più di un cristiano di tal provenienza, dopo l'inserimento nella società islandese, ritornò all'antica fede pagana, o quasi sempre così fecero i suoi figli.

Fatti di questa natura vanno tenuti ben presenti nel considerare la situazione in cui si sviluppò la cultura islandese: è infatti in quel tipo di società che per più di un secolo si ripresero, si tramandarono e si elaborarono per iscritto le antiche tradizioni civili, religiose, giuridiche, leggendarie e letterarie dei *thulir* e degli scaldi. In una tale società – dal punto di vista religioso ben più tollerante che quella cristiana – si svilupparono certamente forme di sincretismo culturale e religioso, d'altra parte non estraneo alla cultura norrena precedente la *landnáma*, cioè la colonizzazione dell'Islanda.

Da una situazione di base così caratterizzata tutta l'ulteriore

evoluzione culturale e religiosa non può non essere profondamente condizionata, anche per periodi estremamente protratti.

L'*Edda* è opera concepita e redatta da Snorri fra il 1220 e il 1230, ormai due secoli dopo l'introduzione ufficiale del cristianesimo in Islanda. L'autore ebbe come predecessori e indiretti maestri uomini come Saemund il dotto (n. 1056), che aveva studiato a Parigi, e Ari (n. 1067), ed era certamente e non superficialmente al corrente della cultura latina continentale. Due secoli non trascorrono senza lasciar traccia in una tradizione, e tuttavia nella *Snorra Edda* queste tracce sono quanto mai ambigue, talvolta addirittura difficili da sceverare. E questo è pure un fatto incontrovertibile.

Per rappresentarsi con qualche verosimiglianza cosa effettivamente abbiano rappresentato i due secoli di cristianesimo ufficiale in quella terra, vanno considerate anzitutto le modalità secondo le quali esso vi fu accolto.

Il *thing* (assemblea) dell'anno 1000 statuì, affidandosi ad una decisione mediatrice di Thórgeir, che si prefiggeva soprattutto di non indebolire la coesione sociale e nazionale islandese di fronte alle pressioni esterne, che la cristiana fosse considerata la religione ufficiale della comunità islandese e altresì che il culto pagano dovesse celebrarsi esclusivamente nell'ambito privato. La penetrazione del cristianesimo prima di questa data non aveva conosciuto il prestigio di un predicatore di particolare livello e si era realizzata prevalentemente per tramite delle conversioni personali, avvenute per lo più all'estero, di individui e famiglie poi stanziatisi o ritornati nell'isola. In Islanda non ci furono monasteri fino al 1133.

Altro aspetto di particolare interesse è offerto dalla struttura dell'organizzazione religiosa, prima pagana e poi cristiana, in Islanda: non esistevano centri religiosi o templi di particolare devozione generale, ma templi e chiese personali o familiari o di piccole comunità. Situazione organizzativa che si rispecchiava in

parte nel catenoteismo pagano, nella cui cornice si inserì, anche prima del 1000, senza scandalo, il cristianesimo, come si dirà in seguito.

I cristiani al potere si mostrarono col tempo non altrettanto tolleranti che i pagani, e tuttavia la nuova fede non poté puramente sostituirsi nell'animo del singolo a credenze secolari, sostenute da una tradizione autoctona, laica e religiosa, culturale e letteraria, di alto livello e di indiscusso prestigio, cui la comunità mostrò esplicitamente di non rinunciare mai.

Il cristianesimo islandese dei primi secoli si trovò inficiato nella sua autenticità e nel suo vigore dogmatico dalla condizione di essersi imposto per decisione e necessità politica e ancora più per essere stato accolto nei suoi singoli elementi in un'ottica sostanzialmente politeistica.

Nel secondo capitolo della *Gylfaginning* si legge: «Re Gylfi era uomo saggio ed esperto di magia. Egli si meravigliò di quanto il popolo degli Asi fosse sapiente e capace, che ogni cosa procedesse secondo la loro volontà. Ed egli meditò se questo potesse derivare dalla loro propria natura oppure dalla potenza degli dèi cui essi sacrificavano». È un pensiero tipico dell'uomo del Nord nel periodo del suo lento e tormentato passaggio da una religione all'altra il chiedersi costantemente ed il ricercare le prove della divinità più potente, più confacente alla sua parte nella lotta senza fine che è la vita. E quando si afferma che il cristianesimo nel Nord fu imposto dai sovrani o accolto per contrastata decisione politica, si ribadisce implicitamente, lo si è testé rilevato, che il dio cristiano fu inizialmente recepito nelle coordinate di una chiara concezione politeistica. Già nel tardo paganesimo nordico s'era sviluppata una forma di rapporto preferenziale fra l'individuo e il dio ch'egli riteneva il proprio protettore e difensore eletto: il cosiddetto rapporto di *fulltrúi* (il catenoteismo cui s'è fatto cenno), di cui abbiamo eloquenti testimonianze. Così Thórólfr Mostrarskeggr

considerava il dio Thórr come il proprio «amico fidato», e lo scaldo Thórhall poteva esclamare rivolto ai cristiani: «Il dio dalla barba rossa non si è forse dimostrato più fidato del vostro Cristo?», ritenendo di aver ottenuto con un suo inno al dio il mezzo per salvare la comunità dalla carestia, proprio da Thórr, «il dio che mi protegge e combatte per me». In questo sistema di culti individuali e, si potrebbe dire, di patti personali fra l'individuo e il dio (patti che potevano essere denunciati e sciolti dai ovvero dal contraente, e talvolta con ira e rampogna nei riguardi del dio: «Ero in buon rapporto con il Signore dalla lancia [Ódhinn] e fidavo in lui in piena fede, finché l'amico della felice vittoria mi ingannò e mi ruppe la fede!» esclama Egill Skallagrimson) si inserisce indubbiamente il primo vero e autentico rapporto individuale con il dio cristiano, concepito negli stessi termini di concorrenza nel riguardo degli altri dèi, non perciò affatto negati, ma solo subordinati. Significativo a questo proposito anche il fenomeno della convergenza, ancora nel mondo pagano, fra pratiche magiche e nuova fede cristiana.

In un processo più o meno simile a quello descritto si è protratto il lungo periodo di sincretismo religioso che ampiamente precede e segue il *thing* dell'anno 1000. Il cristianesimo aveva indubbiamente segnato il pensiero religioso e la pratica cultuale pagana ben prima di quella data; il paganesimo sopravvisse lungamente nei secoli del medioevo nella coscienza religiosa cristiana dopo quella data. Snorri, di educazione e cultura anche cristiana, è certamente prigioniero delle aporie del pensiero religioso sincretistico e certamente vive nella propria coscienza di uomo di studio e d'azione il dubbio e l'irrisolutezza di una fede divisa fra le suggestioni e le sollecitazioni da un lato di una tradizione potente anche se problematica e dall'altro quelle di una religione altrettanto potente nelle sue rappresentazioni e certamente superiore nella coerenza dottrinale, ma non meno problematica nell'esperienza

quotidiana. A ragione è stato affermato (da H. Kuhn) che il cristiano Snorri credeva anche in Óðhinn.

Ma per Snorri non era certo la coerenza dottrinale, la severità teologica del verbo cristiano, l'elemento determinante delle sue convinzioni religiose. Una personalità come quella che risulta alla lettura dell'*Edda* non sembra possa ritenersi in alcun modo condizionata dalle contraddizioni logiche della propria dottrina, che è tutta costruita sulla pregnanza delle immagini e la polivalenza dei simboli. Lo sforzo razionalistico talvolta affiorante nel dettato snorriano è tutto esterno, frutto, questo sì, del confronto con la tradizione latino-europea.

Ora non sarebbe agevole affrontare l'analisi della dottrina mitologica di Snorri partendo da premesse che ignorassero tali dati di fatto: Snorri non è un teorico, non possiede una mente speculativa, è tutto perso dietro l'immagine, la rievocazione significativa, l'urgenza del mito. Urgenza del proprio mito, naturalmente.

Sono queste considerazioni che fanno pensare fondato il giudizio di quegli editori del testo che ritengono il prologo dell'opera, il cosiddetto *formáli*, d'autore diverso da Snorri (cfr. qui sotto, all'inizio delle Note). Tale prologo appare chiaramente opera d'erudizione e di sistemazione, con intenti anche mediatori nei riguardi della materia trattata e dei suoi rapporti con la dottrina ecclesiastica, ma soprattutto priva di tutte quelle doti che fanno dell'*Edda* un autentico capolavoro. Le qualità dell'opera non sono frutto soltanto delle doti naturali dello scrittore, ma il risultato anche del suo atteggiamento verso la materia trattata. L'autore appare ben più coinvolto nel partecipare al mito, che non nell'analizzarlo. Potremmo dire, parafrasando C. G. Jung, che non può liberarsi della base archetipica delle proprie rappresentazioni e perciò 'continua' il mito, lo riproduce, lo rivive, lo ricrea, lo varia con legittimità. Il concetto di «variazione sul tema» (K. Kerényi),

dove il tema è l'idea mitica fondamentale e la variazione la realizzazione mitologica concreta di essa nel tempo e nella tradizione, oppure l'approfondimento simbolico di un aspetto del mitologema, la figura possibile di un simbolo archetipico, pare ben attagliarsi alla lettura e all'interpretazione più opportuna della mitologia snorriana. Le idee mitologiche racchiudono in sé qualcosa di più di quanto si possa pensare «in modo non mitologico». Ed è facoltà precipua di Snorri pensare mitologicamente, *mythologeîn*.

Dopo queste considerazioni appare evidente che il dibattito relativo alla legittimità di assumere la *Snorra Edda* come fonte attendibile della mitologia germanica perde, in questa sede, buona parte della sua importanza metodologica. Non si è assolutamente in grado di affermare che Snorri abbia trattato le proprie fonti con la disinvoltura di chi si preoccupi anzitutto di approntare una pittura coerente in se stessa, inventando i nessi e violentando la tradizione, creando le belle favole raccontate dalla nonna (*edda*)!

Per le fonti snorriane che ci sono note potremo giudicare della modalità delle operazioni di Snorri stesso, ed in complesso si può affermare la sostanziale correttezza dell'autore nei confronti della tradizione, ad onta di qualche fraintendimento di dettaglio. Quello che risulta ben evidente è la figura intellettuale di Snorri come tipico rappresentante del sentire sincretistico del suo tempo. La sua personalità di scrittore e di poeta, sensibile a tutte le suggestioni analogiche e fantastiche della materia, il suo dono mitopoietico, non sono in definitiva elementi negativi o limitativi del suo discorso mitologico, ma semmai 'amplificatori', comunque esplicativi nei termini autonomi del pensiero mitico.

Le variazioni e le sistemazioni del mito che possiamo arguire dal confronto con altre fonti non sono tutte attribuibili a Snorri, ma ovviamente anche alla tradizione di cui lo scrittore si fa erede. Val riportare a questo proposito la conclusione lapidaria di Hans Kuhn,

che riferita direttamente a E. Mogk (1933), può ben rapportarsi ad ogni studioso troppo consapevole del proprio supposto vantaggio di postero e d'accademico sull'erudito medievale: «I molti rimproveri di fraintendimenti che Mogk fa a Snorri poggiano sulle seguenti premesse false o comunque incerte: che Snorri abbia avuto a disposizione soltanto le fonti a noi note; che queste fonti dal loro sorgere fino al suo tempo non abbiano subito alcuna reinterpretazione; che ogni mito abbia avuto soltanto un'unica forma e che noi comprendiamo l'antica poesia meglio di Snorri».

Attribuire poi allo scrittore, sulla scorta di sue opere successive all'*Edda*, e specificamente dell'*Ynglingasaga*, una interpretazione evemeristica del mito in consonanza con l'atteggiamento della chiesa cristiana, significa ignorare il dettato e lo spirito dell'*Edda* in generale e della *Gylfaginning* in particolare, ed in secondo luogo fraintendere la portata dell'apparente evemerismo della *Ynglingasaga* – dove, sì, gli dèi sono visti come eroi mitici, non già tuttavia per fondare 'storicamente' e limitare o addirittura degradare la loro divinità successiva, bensì per divinizzare la genealogia delle famiglie reali e regnanti. Che è operazione del tutto opposta a quella evemeristica.

Tralasciamo deliberatamente ogni considerazione sulla mitologia e la religione norrena in generale e sulle sue relazioni con l'opera snorriana e ci limitiamo a rilevare quei tratti distintivi che risultano a nostro avviso da una lettura pertinente dell'opera. Tali elementi caratteristici ci sembra comportino sempre la constatazione nell'autore di quel pensiero mitico cui già s'è fatto cenno.

Gli dèi, e fra essi il dio cristiano, sembrano dapprima sentiti come strumenti del potere sul mondo della natura e degli uomini, quasi al livello di strumenti magici, se non fossero poi riconosciuti infinitamente più potenti di chi ne gode l'aiuto e la protezione, ne indirizza il favore e l'azione con le preghiere e il culto («cui essi

sacrificavano»), ma non ne domina la volontà e il consiglio, anzi vi è sottoposto, si riconosce strumento intelligente di essi.

Re Gylfi, cioè Gangleri, è Snorri, pellegrino alla ricerca delle manifestazioni del dio che rende «sapianti e capaci»; più di un dio può tanto, ma uno forse più degli altri.

Forse in questa prospettiva psicologica, prima ancora che ideologica, va intesa quella sorta di ossessiva presenza del motivo della apparenza ingannevole, affermata come tale anche nel titolo del primo libro, e che pure si sottrae alla prova della propria consistenza in una infinita fuga di specchi. Gli Asi dai quali si reca Gylfi sono dèi, o meglio, tali non appaiono al viandante in virtù di un inganno, di un'apparenza fallace che li riflette come credenti e fedeli di quegli dèi che 'in realtà' essi sono. I loro nomi, Hár, Iafnhár, Thridhi, sono tre appellativi di Óðhinn, e Gylfi, «uomo saggio ed esperto di magia» vuol apparire altro da sé e si chiama Gangleri, un altro appellativo di Óðhinn, ed 'in realtà' è quel che non vuol apparire, è identico ai propri interlocutori. E la fuga delle immagini riflesse, dell'ambigua loro realtà o essenza continua a riproporsi quasi immobile in figure enigmatiche, in luci gravi come il riflesso delle spade che illuminano la Valhöll, che a sua volta sembra essere identica al Gimlé, e dovrebbe essere altro.

Gangleri, Hár, Iafnhár, Thridhi sono le apparenze continuamente mentite di un dio, le *dramatis personae* del suo pensiero immobile; non altrimenti comunicabile agli uomini, rappresentano la memoria degli dèi, il loro ricordare, più volte citato nel testo e che ci occuperà più avanti.

E alle figure ineffabili, indeterminabili, corrispondono le serie infinite dei nomi che apparentemente 'significano' una funzione o un aspetto o una potenza di chi li porta e di fatto ne 'celano' la vera essenza o identità. Non è sempre agevole etimologizzare i teonimi o gli appellativi di un dio, di rado ci si trova inequivocabilmente concordi in un'unica interpretazione, certo non è sempre necessario

etimologizzare, spesso del tutto inutile: i nomi sono travestimenti onomastici.

Un esempio. L'origine e la creazione del mondo sono indubbiamente i temi in cui si manifesta maggiormente il carattere diviso e problematico del sincretismo religioso di Snorri. Nel terzo capitolo della *Gylfaginning* si parla di Allföðhr come creatore del cielo, della terra, dell'uomo e dell'anima dell'uomo, proponendo una concezione del dio, comunque possa essere identificato, abbastanza prossima alla rappresentazione cristiana e che presupporrebbe una creazione dal nulla. Ma il capitolo si chiude con l'affermazione della preesistenza dei giganti al mondo 'creato'. E nel capitolo seguente si propone la visione dell'esistenza di luoghi o enti ed esseri pure precedenti la creazione (o creati prima): del Niflheimr e del Muspell e del suo custode Surtr. Nel quinto capitolo continua la descrizione della geografia di un antemondo e si delinea la rappresentazione del sorgere della vita dal contrasto del gelo e del calore. Nei capitoli successivi si affaccia abbastanza nitida la concezione dell'origine antropomorfica del mondo – il 'grande uomo' di talune lontane tradizioni religiose, nel Nord ha nome Ymir. Il dio già reso presente dai propri dodici nomi lascia il campo a Óðhinn e ai suoi due fratelli, che si configurano piuttosto come demiurghi che non come divinità creatrici. Si possono ovviamente distinguere in queste rappresentazioni contraddittorie o per lo meno incoerenti le tracce di diverse visioni religiose; ma non ci interessa tanto individuarne le ascendenze, quanto piuttosto considerare i modi in cui Snorri opera la loro sutura; che non sono quelli della costruzione in un sistema teologico coerente, come si diceva, bensì quelli della prospettiva temporale, della successione cronologica, narrativa. Il che è perfettamente significativo della mentalità sincretistica dell'autore, ma altresì del suo *mythologein*. Un tal modo di procedere d'altra parte è del tutto solidale e parallelo alla visione del mondo che si può indurre dal linguaggio

narrativo (lo stile e la sintassi) dell'*Edda*, caratteristico tuttavia di buona parte della tradizione narrativa islandese coeva. Un fatto o un accadimento non è mai narrato globalmente, nel suo complesso effettuale, più o meno articolato, ma visto nei suoi aspetti e nei suoi particolari sincronici, sgranati in una successione descrittiva atomistica, appena correlata dalla paratassi, dalle contrapposizioni e comparazioni e dai parallelismi sintattici. Del tutto analoga la relazione fra gli accadimenti delle origini: non sono contraddittori, pare, perché successivi. Ma successivi nella dimensione temporale del mito, cioè, come vedremo, 'anche' paralleli, contemporanei.

Dunque è nella serie cronologica che Snorri risolve la contraddittorietà e l'ambiguità degli apporti svariati al sincretismo, e parallelamente utilizza, con un analogo meccanismo, il mezzo principe della nominazione, diremmo, 'speculare', per riprendere l'immagine già proposta. I nomi degli dèi sono i nomi di dio, il medesimo dio è presente in infinite apparizioni o apparenze che sono i nomi di lui medesimo. I dodici nomi di dio citati al terzo capitolo si riferiscono a Óðhinn, che come tale è citato, altro da dio, al sesto capitolo, e poi come Allföðhr, identico onomasticamente, ma forse non altrimenti, al quattordicesimo capitolo e nei successivi; e al ventesimo capitolo i suoi nomi sono ripetuti e integrati con numerosi altri.^f E non è cosa di poco conto per l'uomo che sa di miti soppesare e scegliere la tradizione di un nome divino, com'è chiaramente detto: «In verità dev'essere gran sapienza quella che conosce con sicurezza quali avvenimenti si riferiscono a ognuno di questi nomi!» osserva Gangleri, e Hár ribadisce la necessità di possedere grande sapere e grande intelligenza per esplicarli e aggiunge: «Si può dire che la gran parte di questi nomi sono stati dati per il fatto che ci sono molte lingue nel mondo e tutte le genti pensano di dover volgere il suo nome [di dio] nella propria lingua per l'invocazione e la preghiera a proprio vantaggio». Tali osservazioni riprendono la problematica

medioevale di tradizione antica e interessano meno in questa sede. Ma è significativo quanto riportato: i nomi diversi sono la forma necessaria ad ogni gente per invocare dio e guadagnare la sua protezione – qualcosa di analogo all'appropriazione del mondo definendolo attraverso la lingua. Ma in una tale affermazione non va vista soltanto la traccia di una conoscenza della teologia naturale cristiana, ma anche il risultato ovvio della tradizione catenoteistica. Questo appunto non vale soltanto per la divinità, ma per la designazione delle cose: la denominazione non è mai immotivata (arbitraria) nell'universo mitico: il nome richiama la sua origine, il suo rapporto profondo e segreto con la ragione delle cose, si potrebbe dire: suscita le cose stesse. Gli esempi compaiono anche frequenti nel nostro testo. I lunghi elenchi di nomi di nani, di elfi, di fiumi, oltreché di dèi, rimandano ad un accadimento mitico che li motiva, oppure ad un atto consapevole di consacrazione e di augurio (i nomi degli uomini), ma hanno nome proprio gli animali (i cavalli, i cinghiali, i corvi, i lupi, ecc.), gli oggetti, dalle armi (le spade, il martello, la lancia), alle navi, al trapano, alla lesina, ai recipienti. Può non essere sempre evidente ed esplicito nella forma del nome il nesso necessario con la sua ragione prima, ma ciò è dovuto soltanto all'ignoranza degli uomini, alla fuga del tempo, ed i sapienti, i saggi, i maghi e gli dèi sono tali in ragione della loro maggiore o assoluta conoscenza di questi nessi. In origine ogni nome è una *kenning*. Ora essa, qual è praticata dagli scaldi, ci appare nel suo aspetto intellettualistico e concettoso di indovinello, nel riferimento a una sapienza esclusiva ed esoterica, ma nostro è l'abbaglio nel recepirla così; nella struttura e nel senso suo più genuino essa è il modello originario del nome nel mito, un modello che può riflettersi in sé, nei suoi elementi costitutivi, all'infinito; primo e ultimo frutto dello sforzo di appropriazione del passato e del presente, di fare il mito. «Questi Asi mi sembrano veramente potenti e non mi meraviglio che anche a voi sia proprio un grande

potere, a voi che possedete una conoscenza così vasta degli dèi e sapete cosa si debba chiedere ad ognuno di loro con le nostre preghiere». La gara di sapienza fra Óðhinn e il gigante Vafthrúdhni^g può deludere soltanto l'uomo ignorante che non vede nella schermaglia che la punta estrema, l'espressione ultima, cristallizzata in forme pure, della sapienza arcana dei contendenti, quand'essi si ridicono i nomi delle cose dell'universo e tanto sanno da conoscerli nelle lingue degli Asi, dei nani, degli elfi, dei giganti, degli uomini. Anche in questa situazione si palesa la medesima problematica enunciata da Hár. Ma i nomi, proprio per la loro carica di passato, di tempo mitico, per il loro riferimento a ciò che non può essere mutato, riverberano sulle cose che designano, le segnano, le conformano, le determinano, conferiscono loro, infine, ragione di esistere. I nomi degli dèi sono teofanie, i nomi di Óðhinn sono le esistenze di Óðhinn; la dimensione di una vita umana forse non ha altra possibilità che incrociare una sola di queste esistenze divine o poco più d'una, ma deve saperle, e saperle dire. Sarebbe assurdo oggi fare sottili quanto improbabili illazioni etimologiche sui teonimi meno immediatamente trasparenti per dedurne indicazioni probanti per una 'ricostruzione' mitologica. Certo nei limiti consentiti da un'oculata considerazione scientifica anche l'etimologia può soccorrere, ma anche in tal caso non si può assumere che questa sia la via più opportuna, se come bene è stato affermato è la paretimologia, la suggestione etimologica infondata, che fa vivere la lingua e nutre il mito. Ed è certamente uno dei motori del pensiero mitico anche nella tradizione norrena, a quanto si può intuire – ma il fenomeno può interessarci nella misura in cui compare in Snorri.

I nomi di Óðhinn sono infiniti perché infinite sono le sue presenze fra gli uomini – i nomi delle dèe, di primo acchito, paiono essere unici e, per lo meno a Snorri, linguisticamente trasparenti, 'parlanti': 'dicono' ad esempio la ragione per la quale si debbono

invocare. In seguito si scopre che non è così. Certe dèe sembrano essere solo nomi, segni abbastanza razionali di una funzione sociale, civile, familiare, già convenientemente espressa con gli stessi mezzi nella lingua quotidiana, specializzata o no; per cui le Asinnie elencate al trentacinquesimo capitolo, se si escludono Frigg e Freyia (Sif non è citata), esauriscono la loro ragione divina in un gioco abbastanza scoperto di funzioni linguistiche chiaramente esplicate nel testo. Quando ciò non avviene, è per l'assoluta identità del supposto nome divino con l'espressione comune che lo definisce – ma, naturalmente, nel testo, nel mito, appare l'inverso: per esempio: Eir identica a *eir*, 'grazia, aiuto', e così via. Ora viene spontaneo il dubbio che per vie altre da quelle illustrate dai nomi di Óðinn, i nomi delle Asinnie siano frutto della mentalità emblematica e razionalizzante dell'autore, che ripropone in essi le geometrie dei suoi disegni etico-sociali. Un caso esplicito di razionalizzazione snorriana forse, ma non di creazione ex novo; e certamente secondo i medesimi meccanismi della paretimologia.

Forse le Asinnie elencate sono ancora il rispecchiamento molteplice di Frigg, ed altre annoverate di seguito a Freyia dai molti nomi possono essere altri nomi di Freyia, le immagini vive o le vesti, i travestimenti onomastici della dea, alla stessa stregua della sua veste di falco. Gli storici delle religioni ci rendono attenti tuttavia al difficile problema delle divinità femminili, tanto spesso insolubili per le loro premesse arcaiche. E nella *Gylfaginning*, dietro la trama dei disegni razionali, si intravede almeno la possibilità di una situazione molto meno limpida di quella offerta dal testo stesso. «Freyia ha parecchi nomi, e la ragione sta nel fatto che lei stessa si fa chiamare in modi diversi quando viaggia presso genti sconosciute alla ricerca di Óðhr». Ed i nomi citati, considerati in questa prospettiva, non sono più tanto trasparenti.

Ma riconsideriamo per un momento la battuta di Gangleri già citata: «In verità dev'essere gran sapienza quella che conosce con

sicurezza quali avvenimenti si riferiscono a ognuno di questi nomi!». In essa si dà per scontato un meccanismo che nel discorso successivo di Hár non viene ulteriormente svolto e che tuttavia è la ragione prima di tutta la *Gylfaginning* (che non va dimenticato si configura come una gara di sapienza) e degli *Skáldskaparmál*: ogni nome è motivato da un accadimento mitico, da un modello originario del mondo. Sapere un nome significa ricordare quel modello.

Ogni elemento della realtà, dal minimo all'universo, ha la propria *arché*, il proprio modello che il mito dice essere nel 'passato', all'origine – e con ciò si definisce anche il valore di 'passato' e di 'origine' per il mito: un'origine che nulla ha a che fare con la genesi o con la genealogia, ma è, appunto, modello, origine analogica, forse il lume arcano che si riflette nella fuga di specchi e d'epoche che è l'universo. Le genealogie delle famiglie reali o nobili che pongono un dio fra i primi antenati sono un mezzo di nobilitazione e di divinizzazione della schiatta, ma sono soprattutto la realizzazione narrativa, l'esplicazione o l'esemplificazione, dell'asse invisibile del mondo, il ribaltamento o la proiezione di esso.

Allora è del tutto comprensibile ed evidente che i miti dell'origine del mondo possano essere molteplici e non contraddittori, comporsi anzi in una sorta di ineffabile unità, che è tuttavia concretamente esperibile nelle risonanze che ha nell'animo di chi crede, che soddisfa a delle esigenze dell'anima ed al contempo le fonda. Ma se il mondo, il secolo, è il riflesso in ogni suo particolare del modello non altrimenti attingibile, Snorri oppure Gangleri oppure la trinità degli Asi sono nel vero, vicini al meccanismo reale del mondo, vicini all'arcano della vita, quando traducono, rinarrandole, queste strutture simmetriche, queste serie ordinate secondo l'asse del mondo – il modello cui allude Yggdrasill.

Ma intanto è opportuno sottolineare la coerenza di tutta una serie di motivi, riconducibili tutti all'idea fondamentale del tempo mitico: la

nominazione, come conferma ed acquisizione della realtà; la specularità, come struttura della realtà; la serialità, come narrazione della realtà; la paratassi, come riflesso linguistico di questa visione. Ancora una conferma. Del tutto solidale con il motivo dell'apparenza ingannevole, di cui s'è detto, è quello del travestimento. Ci si cela nelle vesti, che inducono forme e nature diverse in chi le indossa: vesti di falco, d'aquila, di lupo, vesti di viandante, di vecchia. E come le vesti, si è detto, i nomi, che sono vesti dell'anima, inducono nature alternative alla propria; ma quale sia la propria è problema aperto. Ancora una volta la *kenning* è un esempio. Prima s'è rilevato il suo momento intellettualistico, poi quello di modello strutturale della denominazione mitica; ora va posto in evidenza il suo aspetto celante, elusivo, 'runico'. Costatare che alla base di tali operazioni stia la mentalità magica e analogica arcaica, per quanto fondato, non contribuisce alla comprensione del testo snorriano. Sottolineare che parecchi tratti del travestimento sono «novellistici», non comporta alcuna chiarezza di posizione interpretativa, se addirittura non travisa il senso della rappresentazione.

È il motivo dell'inganno, dell'apparenza fallace, mentita, quello che sottostà come dato comune a tutte le espressioni e a tutti i miti di travestimento: quello di Gylfi in Gangleri, quello di Gefiun in giullaressa, quello degli Asi nell'ombra di se stessi, quelli di Óðhinn elencati nei suoi nomi ed illustrati nei suoi miti (negli *Skáldskaparmál*), quelli di Thórr e quelli di Útgardha-Loki, quelli di Loki e quelli di Freyia, forse quello dell'autore stesso e certamente quello di tutta la *Gylfaginning* (vedi il capitolo 54). Ovviamente espressioni come «indossare le vesti di falco» e simili potrebbero svolgersi con «assumere la forma o l'aspetto di falco», ma si tratta soltanto di equivalenze linguistiche banalizzanti ed alla fine imprecise: rimane la sostanza dell'operazione e della visione: la polivalenza o, nei casi meno angosciosi, l'ambivalenza del reale. E

per converso il tentativo di esorcizzarla nominandola, cioè prenderne possesso. La vera sostanza magica dell'operazione di apprendere e di sapere i nomi delle cose che formano l'universo: possederle. Nel caos o nel magma che in qualche modo occupa il vuoto del Ginnungagap (che secondo l'autorevole opinione di Jan de Vries può significare «abisso sotteso da forze magiche») si deve distinguere e nominare con atto magico per giungere alla creazione. Forse anche la sapienza dei nomi si rivelerà insufficiente all'acquisizione del potere sulle cose dell'universo, ma sembra l'unica via da battere con qualche speranza. Può ben essere contributo novellistico, non 'originario', l'incubo delle apparenze provocato da Útgardha-Loki, perché troppo razionalmente esplicito (al cap. 47), ma ripete ed approfondisce, 'fonda', l'incubo di fronte alla realtà e nulla ha a che fare con i goffi travestimenti di Thórr, narrati nella *Thrymkvidha*.

Nei *Hávamál*, che sono i detti di Óðhinn, si ammonisce più volte di non fidarsi, quando si accede alla casa altrui o viceversa quando si accoglie qualcuno, ed è significativo che uno di tali ammonimenti ricorra citato proprio al secondo capitolo, all'inizio vero e proprio dell'opera:

A tutte le porte
prima di entrare
ci si deve guardar bene intorno
poiché non si sa con certezza
se, dietro, un nemico
stia in agguato.

La diffidenza dell'uomo verso l'uomo è all'origine o è la conseguenza della sua diffidenza, della sua paura, verso la realtà apparente, e la figura enigmatica e sinistra di Óðhinn-Bölverkr è il simbolo della malvagità ineluttabile della vita, del principio cupo

della vita, che è ben più inquietante della malvagità sciocca e furba di Loki.

Quello stesso principio che segna ed inficia l'emblema del mondo. Il frassino Yggdrasill reca su di sé i segni profondi della sofferenza, della minaccia, del disfacimento incombente: l'albero del mondo e della vita è l'albero della morte.^h Ma proprio nel sedicesimo capitolo si assiste alla palese trasformazione dell'albero del mondo da simbolo universale a sovraccarico emblema barbarico di una cupa visione del mondo: «Un'aquila sta fra i rami del frassino e sa molte cose; ma fra i suoi occhi è posato il falco che si chiama Vedhrfölnir» e poi lo scoiattolo Ratatoskr e il drago Nidhhöggr, e i quattro cervi, e i serpenti, e il compito che le norne si assumono della cura del tronco minacciato dalla putredine e l'acqua santa del fonte di Urdhr: sono tutti elementi che concorrono all'espressione di una disperata volontà di difesa dall'ineluttabile destino di morte dell'universo intero. Dall'origine simbolica dell'albero del mondo, quale simbolo assiale ancor trasparente nella descrizione proposta al quindicesimo capitolo: «Il frassino è fra tutti gli alberi il più grande e il migliore...», Yggdrasill decade ad emblema di una preoccupazione costante della dottrina mitologica snorriana: l'incombere della fine, ma, si è anche detto, tutto ciò è già nella polivalenza indefinibile del simbolo. Gangleri, dopo aver appreso della cruenta e faticosa operazione per incatenare il lupo Fenrir, chiede ai suoi interlocutori: «Ma perché gli Asi non uccisero il lupo dal momento che si aspettano da lui tutto il male?», e ottiene una risposta altrettanto angosciata e affascinata dalla fine: «Gli dèi tengono in tal conto i loro luoghi sacri e quelli consacrati alla pace, che non vollero macchiarli con il sangue del lupo, sebbene, a quanto dicono le profezie, sarà lui l'uccisore di Óðhinn». La fascinazione sinistra che Óðhinn esercita su chi lo incontra pare qui riflettersi, specularmente, sul dio stesso e su tutto il popolo divino: i *ragnarök* ineluttabili. Un pensiero o un'ossessione che determina

per ogni particolare descritto la prospettiva della sua considerazione. Gli dèi finiranno, finirà la loro èra, l'èra dell'uomo, l'èra dei giganti in un'immane carneficina, nella distruzione totale.

I destini degli dèi, il compiersi di una tragedia sacra, sono la rappresentazione simbolica di un'ossessione esistenziale che vuol essere superata nella rigenerazione. «Allora la terra emergerà dal mare e sarà verde e bella e i campi cresceranno senza seme». Nella visione serena di una nuova verginità viene riproposto un nuovo mito cosmogonico, ancora la nascita del mondo, non più, si badi bene, la creazione, bensì la sua nascita, il suo risorgere dal disastro; e la stirpe degli Asi continua, la stirpe solare continua, e quella degli uomini. Tutto come prima, perché accanto ai «luoghi buoni» come il Gimlé, che par essere ancora la Valhöll, forse senza gli *einheriar*, ci saranno molti «luoghi cattivi» di terrore e di tormento, esisterà ancora Nidhhöggr – e qui è da vedere la suggestione cristiana dei luoghi infernali. Ma le generazioni divine ed umane non sono interrotte. E ancora una volta gli dèi assisi in Idhavöllr «converseranno e ricorderanno la loro arcana saggezza e diranno dei fatti accaduti in passato», così com'era stato detto dei padri divini, al quattordicesimo capitolo: «Gli dèi poi si assisero sui loro seggi e tennero giudizio e ricordarono...».

La vicenda degli dèi è 'ricordata', e nella prospettiva del ricordo è la creazione e la fine e la rinascita. Nel tempo senza dimensione del mito il passato e la preveggenza degli dèi sono un continuum: Baldr vivo è già morto, perché lo sarà un giorno, sapere che morrà è saperlo morto, ma, narrata la sua morte, è ancora vivo; la lunga prigionia di Loki sembra essere contemporanea e già trascorsa o non ancora avvenuta in rapporto a tutti i miti narrati. Ancora e sempre il tempo incommensurabile del mito definisce la visione di Snorri. Ed in questa prospettiva non ha alcun senso distinguere gli dèi dagli eroi: nell'un caso e nell'altro si 'ricorda' un modello.

Una parola specifica in norreno che dica ‘mito’ propriamente non esiste, potrebbe essere ‘accadimento’ oppure ‘storia’ o ‘saga’; per Snorri, ci sembra, quella che più si avvicina all’essenza del mito è la parola per ‘ricordo’, ‘ricordare’. È sorprendente come riappaia più volte nella narrazione il ‘ricordo’ degli dèi: gli dèi si adunano e parlano e rammemorano quanto è avvenuto o quanto essi hanno compiuto, e questo par costituire agli occhi del narratore l’atto più proprio del loro sacro consesso. Il memorare, quasi che il ricordo costituisca un atto di vera e propria creazione, o forse, più pianamente, l’unico mezzo di conferma della realtà o verità cui riferirsi nella sconcertante poliedricità delle apparenze. Il ricordo è così l’unica vera esperienza del mito, il tempo del mito e la prospettiva della memoria secolare dell’uomo fino alla sua origine divina. Ciò è ben simbolizzato nell’immagine delle piastre d’oro, alla fine della visione di Gylfi: «e là tutti insieme converseranno e ricorderanno la loro arcana saggezza e diranno dei fatti accaduti in passato... Poi ritroveranno nell’erba le piastre d’oro che gli Asi avevano avuto», la prova concreta degli accadimenti rammemorati, il simbolo della verità degli Asi, della loro eternità.

Ma merita soffermarci ancora un momento sul passo così insistentemente proposto, che nella traduzione si presenta più chiaro di quanto in effetti è nell’originale: *ok minnaz á rúnar sínar* letteralmente dice: «e si ricorderanno delle loro rune». Nella traduzione si è svolto con «arcana saggezza» il senso più probabile in questo contesto. Il termine norreno *rún*, ben documentato nelle lingue germaniche antiche, dal gotico (*rūna*) all’anglosassone (*rûn*) all’antico tedesco (*rûna*), nelle varie accezioni in cui compare, ha prevalente la connotazione del mistero, del segreto: così esclusivamente nel gotico, così nell’anglosassone, dove ha anche il valore di ‘consiglio segreto’, come in antico tedesco, e quello tecnico di ‘runa’ (lettera di un arcaico alfabeto epigrafico germanico). Nel mito Óðhinn «raccoglie» le rune, dopo aver

sacrificato sé a se stesso, rimanendo impiccato per nove notti a «quell'albero che nessuno sa da quali radici nasca»,ⁱ forse l'asse celeste attraverso i nove mondi, l'albero del mondo e della morte.

Le rune sono segni magici, strumenti di potere arcano e fascinante, sono il sapere più esclusivo e perciò più efficace. Il memorare i segni runici vale evocarli, renderli presenti ed operanti, come i nomi. A questo punto il nostro discorso rischierebbe di ripetersi.

Nei *Hávamál* è Óðhinn stesso che ricorda il suo sacrificio e la conquista delle rune; e alla vigilia cupa dello scontro finale, ancora Óðhinn, al fonte, prende consiglio da Mimir, il cui nome rimanda pure alla radice di 'memoria'.

Forse è nella memoria appunto la dimensione che è parsa a Snorri la più vicina al suo sentire il mito, quella che comprendeva con maggior completezza le ragioni della sua fede problematica e divisa fra le suggestioni e gli aspetti di fedi opposte solo nelle forme, ma tutte altrettanto necessarie alla sua sete di verità dietro le apparenze del mondo e dietro le figure emblematiche dei suoi sogni.

GIORGIO DOLFINI

La traduzione della *Snorra Edda* è stata condotta sull'edizione a cura di A. Holtsmark e J. Helgason (1950), pubblicata nella collana «Nordisk Filologi» (Tekster), Köbenhavn-Oslo-Stockholm (2^a ed., 4^a rist., 1968). Ma si sono costantemente tenute presenti l'edizione di F. Jónsson (Köbenhavn, 1931) e quella detta 'arnamagnaeana' (3 voll., Hafniae, 1848-1887; ora in riproduzione fototipica, Osnabrück, 1966).

Fra le traduzioni dell'opera in altre lingue abbiamo confrontato: la traduzione latina dell'arnamagnaeana (AM, citata); quella tedesca di G. Necker e di F. Niedner (Jena, 1911, XX vol. della coll. «Thule»); quella inglese di A.G. Brodeur (New York, 1916); quella svedese di B. Collinder (Uddevalla, 1970). Di una *Fascination de Gulfi* –

Traité de mythologie scandinave di F.G. Bergmann si è vista la II edizione (Strasbourg, 1871), ormai inutilizzabile.

Dell'*Edda poetica* esiste in italiano la traduzione completa, ampiamente introdotta e commentata, di C.A. Mastrelli (Firenze, 1951), cui vien fatto spesso riferimento (cfr. la nota 8 al cap. 2 della *Gylfaginning*). Dei carmi eddici d'argomento mitico, prevalentemente utilizzati nel nostro testo, si dà qui breve nozione: i *Hávamál* («Detti dell'Alto», cioè Hár, Óðhinn) sono una silloge di massime e di indicazioni di comportamento morale e di saggezza, in essa figura tuttavia il cosiddetto 'carme runico di Óðhinn' che riferisce del mito dell'autosacrificio del dio, della sua iniziazione a divinità delle rune; la *Völuspá* («Predizione della völvu», cioè della veggente) è l'evocazione del destino trascorso e futuro degli dèi e del mondo in forma di vaticinio. I *Grímnismál* e i *Vafthrúdnismál* sono con la *Völuspá* i canti eddici più ricchi di notizie mitiche: il primo, probabilmente fra i più antichi della raccolta, è il racconto in prima persona di un'avventura di Óðhinn (Grímnir) alla corte del re Geirröðhr, è preceduto e seguito da brevi delucidazioni in prosa; l'altro, in forma dialogica, presenta la gara di sapienza di Óðhinn, sotto mentite spoglie, con il gigante Vafthrúdnir.

Per l'informazione più esauriente sulla mitologia, la religione e la cultura nordica si dispone oggi dei manuali di Jan de Vries, *Altgermanische Religionsgeschichte*, 2 voll., la 2ª edizione (1957), e *Altnordische Literaturgeschichte*, 2 voll. (2ª ed., Berlin, 1967); dello stesso autore va ricordato anche: *Die geistige Welt der Germanen* (Halle, 1943). Di ottimo livello divulgativo il libro di R.L.M. Derolez, *De Godsdienst der Germanen* (Roermond, 1959); ne esiste una traduzione francese (Paris, 1962) ed una tedesca (Zürich, 1963). Si ricordano soltanto i nomi degli autori delle classiche trattazioni di mitologia germanica: Grimm (1875-1878), Golther (1895), P. Herrmann (1898), R.M. Meyer (1910), H. Schneider (1938), K. Helm (1913-1953). In italiano una breve,

penetrante trattazione di C. Grünanger, *Lineamenti di una storia della religione germanica* (Milano, 1943) e quella di C.A. Mastrelli nell'ambito della *Storia delle religioni* a cura di G. Castellani (vol. II, Torino, 1971). Il volume di B. Branston, *Gli dèi del Nord* (Milano, 1962; trad. da *Gods of the North*, 1955), ricco di notizie e di spunti, è tuttavia poco attendibile. La buona trattazione di E.O.G. Turville-Petre, *Myth and Religion of the North*, è stata pubblicata in italiano nel 1964 (Milano), ma la traduzione è imprecisa. Il breve *Gli dèi dei Germani* di G. Dumézil (orig. *Les dieux des Germains*, 1959), ora in edizione aggiornata in italiano (Milano, 1974), propone l'interpretazione funzionalista della mitologia germanica, ulteriormente esemplata dall'autore in *Loki* nell'edizione ampliata, in tedesco (Darmstadt, 1959). Si veda in proposito: K. Helm, *Mythologie auf alten und neuen Wegen*, in «Beiträge zur Geschichte der deutschen Sprache und Literatur», 77/3 (Tübingen, 1955).

Nella nostra introduzione e nelle note, oltre che alle opere espressamente citate in loco, si è fatto riferimento più specifico a: E. Mogk, *Novellistische Darstellung mythologischer Stoffe Snorris und seiner Schule*, «Folklore Fellows Communications» 51, Helsinki, 1923; vanno ricordate di Mogk le importanti: *Untersuchungen über die Gylfaginning*, pubblicate nei «Beiträge zur Geschichte der deutschen Sprache und Literatur» 6 e 7, 1879 e 1880.

W. Baetke, *Die Götterlehre der Snorra Edda* (1939), ristampato in *Geist und Erbe Thules* (Göttingen, 1944) e ora in *Kleine Schriften* (Weimar, 1973); dello stesso autore nella medesima raccolta: *Der Begriff der Heiligkeit im Germanischen, Christliches Lehngut in der Sagareligion e Fragen der altgermanischen Religionsgeschichte*.

Hans Kuhn, *Das nordgermanische Heidentum in den ersten*

christlichen Jahrhunderten in «Zeitschrift für deutsches Altertum», 79, 1942, ora in *Kleine Schriften* vol. II (Berlin, 1971) che contiene pure la recensione al cit. saggio di Baetke sulla teologia della *Snorra Edda*, e l'altro importante saggio *Das Fortleben des germanischen Heidentums nach der Christianisierung*, relazione tenuta alla XIV settimana di studi del Centro italiano di studi sull'alto medioevo, nel 1966, e pubblicata nei relativi atti: *La conversione al Cristianesimo nell'Europa dell'alto medioevo*, Spoleto, 1967.

M. Scovazzi, *Paganesimo e cristianesimo nelle saghe nordiche*, nei citati atti della XIV settimana di studio di Spoleto (1967), e ancora: *Tradizione pagana e cristiana nella Kjalnesinga saga* in «Annali dell'Istituto Orientale di Napoli», IX, sez. germanica (1967). Nella medesima direzione: C. Albani, *Ricerche attorno alla Kristnisaga*, in «Rendiconti dell'Istituto Lombardo di Scienze e Lettere», 102 (1968). Va ricordata la breve nota di A.M. Carpi, *La conversione dei germani al Cristianesimo – Nota sulla Snorra Edda* negli Annali della Facoltà di lettere e filosofia dell'Università di Macerata (1972-73). Un cenno è stato fatto all'articolo di J. de Vries, *Ginnungagap* in «Acta Philologica Scandinavica», 5, 1930, ora in *Kleine Schriften* (Berlin, 1965).

Nell'interpretazione dell'operetta snorriana, nella seconda parte del nostro scritto, ci si è anche riferiti a considerazioni di C.G. Jung in *Symbole der Wandlung* (Zürich, 1952); e a C.G. Jung-K. Kerényi *Prolegomeni allo studio scientifico della mitologia* (1940-41), Torino, 1948. Si rimanda infine a G. Dolfini, *Sulle formule magiche e le benedizioni nella tradizione germanica* in «Rendiconti dell'Istituto Lombardo di Scienze e Lettere», 101 (Milano, 1967), e *Etimologia popolare e mito*, in «Il corpo», 6-7 (1968).

Dei numerosi studi sul testo snorriano si sono tenuti presenti anche, per il commento, oltre a quelli già citati, E. Wilken,

Untersuchungen über die Gylfaginning, Paderborn, 1877; e gli studi di F. Jónsson, in «Aarböger f. nordisk Oldkyndighed», 1898; R.C. Boer, negli stessi «Aarböger», 1924 e poi in «Acta Philologica Scandinavica», 1926-27. Degli studi di E. Mogk già si è detto.

EDDA

GYLFAGINNING

OVVERO

L'INGANNO DI GYLFI

1. Re Gylfi dominava in quelle terre che ora si chiamano Svezia.¹ Di lui si narra che diede a una giullaressa quale compenso per il suo intrattenimento tanta terra nel suo regno quanta ne potessero arare in un giorno e una notte quattro buoi. Ma questa donna era della stirpe degli Asi ed era chiamata Gefiun. Ella prese quattro buoi nel nord a Iötunheimr, ma essi erano figli di lei e di un gigante, e li aggiogò tutt'e quattro a un aratro. Ma l'aratro penetrò tanto violentemente e profondo che quella terra si staccò e i buoi la trassero sul mare verso occidente e si fermarono in uno stretto. Là Gefiun pose la terra, le diede nome e la chiamò Selund. E là di dove questa terra s'era staccata ci fu poi acqua, e ora in Svezia è chiamato il Lago.² E infatti in quel luogo si trovano insenature che corrispondono alle penisole di Selund. Dice infatti lo scaldo Bragi il vecchio:³

Felice trasse Gefiun
da Gylfi munifico d'oro
– fumavano in corsa gli armenti –
l'arricchimento della Danimarca⁴
recavano i buoi – otto lune
in fronte⁵ – là dove andavano
con l'ampio dell'isola
solco profondo,⁶ ritte le quattro teste.

2. Re Gylfi era uomo saggio ed esperto di magia.¹ Egli si meravigliò di quanto il popolo degli Asi fosse sapiente e capace,² che ogni cosa procedesse secondo la loro volontà. Ed egli meditò se questo potesse derivare dalla loro propria natura oppure dalla potenza degli dèi cui essi sacrificavano. Si mise in cammino verso Ásgardhr e viaggiò in incognito e prese l'aspetto di un vecchio e in tal modo si celò. Ma gli Asi erano ben più saggi, poiché erano veggenti, e videro il suo viaggio prima ch'egli venisse e gli apprestarono visioni ingannevoli.³ E quando egli entrò nella rocca vide una sala tanto alta che quasi non riusciva a scorgerne il culmine.⁴ Il suo tetto era coperto di scudi dorati, disposti come fossero scandole. Dice infatti Thiódhólfir da Hvin che la Valhöll era coperta di scudi:⁵

Sul dorso fecero risplendere
– venivan colpiti da pietre –
le scandole della sala di Sváfnir⁶
i prudenti guerrieri.

Sulla porta della sala Gylfi vide un uomo che giocava con dei pugnali, in modo tale che ve n'erano sempre sette contemporaneamente in aria. Questi gli domandò anzitutto il suo nome. Egli disse di chiamarsi Gangleri⁷ e di venire da oscure contrade, e chiese ospitalità per la notte e chi fosse il signore della sala. Quegli risponde che era il loro re. «Ti posso condurre da lui, così gli chiedi tu stesso il suo nome», e quell'uomo gli fece strada nella sala. Egli lo seguì e subito la porta si chiuse dietro i loro passi. Là egli vide molti locali e gran folla d'uomini, gli uni giocavano, gli altri bevevano, altri ancora, con le armi, si battevano. Egli si guardava intorno e molto di quel che vide gli parve incredibile. Allora cantò:⁸

A tutte le porte
prima di entrare
ci si deve guardar bene intorno
poiché non si sa con certezza
se, dietro, un nemico
stia in agguato.

Egli vide tre alti seggi uno al di sopra dell'altro e tre uomini sedevano ognuno nel proprio. Allora egli chiese quale fosse il nome di quei signori. Colui che l'aveva condotto lì dentro risponde che quello che sedeva sul seggio più basso era il re e si chiamava Hár [l'Alto], quello sul seggio vicino si chiamava Iafnhár [l'Altrettanto alto] e quello sul seggio superiore si chiamava Thridhi [il Terzo].⁹ Allora Hár chiede al sopraggiunto cosa ancora egli desiderasse e dice che nella casa c'è da mangiare e da bere per lui, come per ogni altro nella sala di Hár. Egli risponde che anzitutto vuol sapere se lì stia un uomo sapiente. Hár risponde ch'egli non uscirà sano di lì se non dimostrerà d'esser più sapiente¹⁰ e

«Rimani qui in piedi finché chiedi,
sedere deve colui che risponde».

3. Gangleri cominciò così il suo discorso: «Chi è il sommo o il più vecchio fra tutti gli dèi?».

Hár risponde: «Nella nostra lingua si chiama Allföðhr [Padre di tutti], ma nell'antico Ásgardhr ebbe dodici nomi. Uno è Allföðhr, il secondo è Herran o Herian, il terzo Nikarr o Hnikarr, il quarto è Nikuz o Hnikudhr, il quinto Fiölnir, il sesto Óske, il settimo Ómi, l'ottavo Biflidhi o Biflindi, il nono Svidharr, il decimo Svidhrir, l'undicesimo Vidhrir, il dodicesimo Iálg o Iálkr».¹

Allora chiede Gangleri: «Dov'è questo dio? E cosa può? E che ha

compiuto di grande?».

Hár dice: «Egli vive in tutte le ere e governa tutto il suo regno e regge tutte le cose grandi e piccole».

Allora parlò Iafnhár: «Egli forgiò cielo e terra e aria e tutto quanto è in essi».

Allora parlò Thridhi: «Ma quel che di più grande egli ha compiuto è che ha creato l'uomo e gli ha dato l'anima che vivrà e mai perirà, anche se il corpo si dissolve in polvere o brucia in cenere. E tutti gli uomini che hanno giusto costume vivranno e saranno presso di lui là, nel luogo chiamato Gimlé oppure Vínghólf; ma gli uomini malvagi andranno nel Hel e di là nel Niflhel, che si trova giù sprofondato nel nono mondo».

Allora disse Gangleri: «Che faceva egli prima che il cielo e la terra fossero creati?».

E Hár risponde: «Allora egli si trovava presso i thursi della brina».²

4. Gangleri domandò: «Quale fu l'inizio? e come ebbe principio ogni cosa? e prima che c'era?».

Hár risponde: «Come è detto nella *Völuspá*:¹

Vi fu un tempo remoto
in cui nulla era:
non sabbia né mare
né gelide onde.
Non c'era la terra
né la volta del cielo;
ma voragine immane
e non c'era erba».

Allora disse Iafnhár: «Fu molte ere prima che la terra fosse creata che venne fatto Niflheimr, e in mezzo a esso c'è una fonte che ha

nome Hvergelmir e da essa scorrono fiumi che si chiamano: Svöl, Gunnthrá, Fiörm, Fimbulthul, Slíðhr e Hríðh, Sylgr e Ylgr, Víðh, Leiptr; Giöll è il più vicino ai cancelli di Hel».

Poi parlò Thridhi: «Ma prima d'ogni cosa vi fu quel mondo, a mezzogiorno, che si chiama Muspell; esso è chiaro e sereno, la regione è fiammeggiante e ardente, impervia a chi è straniero e non vi è nato. Colui che ha nome Surtr là risiede, al confine di quella terra e ne è il custode;² brandisce una spada fiammeggiante e alla fine dei tempi verrà e porterà rovina e vincerà tutti gli dèi e brucerà col suo fuoco tutto il mondo. Così infatti è detto nella *Völuspá*:³

Surtr viene dal sud
con la rovina dei rami⁴
rifulge dalla spada
il sole degli dèi guerrieri,
rovinano le rupi
cadono i mostri⁵
gli eroi prendon la via di Hel
e il cielo scoppia».

5. Domandò Gangleri: «Come avvenne che si formarono le stirpi? e come crebbe la schiatta umana?».

Rispose Hár: «Quelle acque che hanno nome Élivágar, allorché furono tanto lontane dalla loro sorgente che la schiuma velenosa ch'esse recavano s'indurì come la scoria che sprizza dal fuoco, divennero ghiaccio¹ e quando il ghiaccio si arrestò e non procedette oltre, le esalazioni che s'alzavano dal veleno si fecero solide e gelarono in brina e la brina crebbe sopra ogni altra cosa nel Ginnungagap».

Allora parlò Iafnhár: «Il Ginnungagap nella parte che volge a settentrione si riempì di ghiaccio pesante e greve e di brina e da

esso esalò gelido vapore; ma la parte meridionale del Ginnungagap ne fu preservata dalle scintille e dalla materia incandescente che sprizza da Muspellsheimr».

Poi parlò Thrídhí: «E come il freddo e tutto ciò che è nemico proveniva da Níflheimr, così tutto quanto era volto verso Muspellsheimr riceveva calore e luce; ma il resto del Ginnungagap era mite come aria senza vento; e quando la brina fu investita dall'aria calda e cominciò a sciogliersi e a gocciolare, in quelle gocce sorse la vita per la potenza di colui che aveva inviato il calore, e si formò una figura d'uomo – e questi si chiamò Ymir, ma i giganti della brina lo chiamano Aurgelmir, e proprio da lui proviene la schiatta dei thursi della brina, come si dice nella *Völuspá breve*:²

Tutte le veggenti
discendono da Vídhólf,
tutti i maghi
da Vilmeidhr,
tutti gli incantatori
da Svarthöfdhi,
tutti i giganti
da Ymir provengono.

«E così dice il gigante Vafthrúdnir:³

Di dove venne Aurgelmir,
tra i figli dei giganti
il primo saggio gigante:
Dagli Elivágar
schizzarono gocce di veleno
e crebbero finché ne sorse un gigante,
di là le nostre stirpi
vennero tutte

e per questo la schiatta è terribile sempre».

Allora Gangleri disse: «Ma da ciò come sorsero le stirpi o in che modo avvenne che tanti uomini nacquero all'esistenza? E tu ritieni un dio quello di cui hai discorso?».

E Hár risponde: «Per nulla affatto lo consideriamo un dio. Era malvagio con tutta la sua discendenza, che chiamiamo dei giganti della brina. E così si racconta che egli dormisse e cominciasse a sudare, e allora sotto il suo braccio sinistro crebbero un uomo e una donna, e che un suo piede concepisse con l'altro un figlio. E così nacquero le stirpi dei thursi della brina. E quell'antico gigante della brina noi lo chiamiamo Ymir».

6. Disse Gangleri: «Dove abitava Ymir e di cosa viveva?».

Hár risponde: «Ciò che accadde appena la brina gocciolò fu che da essa nacque una vacca che si chiamava Audhhumla, dalle sue mammelle sgorgarono quattro fiumi di latte e in tal modo essa nutrì Ymir».

Allora Gangleri domandò: «E di che si nutriva la vacca?».

Hár risponde: «Essa leccava le pietre coperte di brina che erano salate. E nel primo giorno in cui essa leccò quelle pietre, la sera, sorse da esse una capigliatura d'uomo; il secondo giorno una testa d'uomo e al terzo giorno l'uomo era tutto completo. Il suo nome è Buri. Era di bell'aspetto, grande e forte. Generò un figlio ch'ebbe nome Borr, questi prese in moglie una donna di nome Bestla, figlia del gigante Bölthorn ed ebbero tre figli che si chiamarono l'uno Óðhinn, l'altro Víli, il terzo Vé.¹ In fede mia questo Óðhinn e i suoi fratelli sono i reggitori del cielo e della terra. Noi crediamo che questo debba essere il suo nome, così si chiama quell'uomo che sappiamo essere il maggiore e il più illustre e ben potete anche voi chiamarlo così».²

7. Disse Gangleri: «E quale patto ci fu tra loro ovvero qual era la parte più potente?».

Risponde Hár: «I figli di Borr uccisero il gigante Ymir, ma quando egli cadde, sgorgò tanto sangue dalle sue ferite che essi vi poterono annegare tutta la stirpe dei thursi della brina a eccezione di uno che si salvò con i suoi: i giganti lo chiamarono Bergelmir. Egli salì in un tronco cavo¹ e con lui sua moglie e così si salvarono e da loro discendono le stirpi dei giganti della brina. Come è detto qui:²

Innumeri inverni
prima che fosse creata la terra
Bergelmir nacque;
ciò che di più antico ricordo
è che quel saggio gigante
fu posto su una cuna».

8. Dice Gangleri: «E cosa fu fatto dai figli di Borr, se tu credi che siano dèi?».

Hár dice: «A questo proposito non è poco quel che c'è da raccontare. Essi presero Ymir e lo posero in mezzo al Ginnungagap e fecero di lui la terra, del suo sangue il mare e le acque; la terra fu tratta dalla carne e i monti dalle ossa, pietre e sassi li cavarono dai denti anteriori e da quelli posteriori e da quelle ossa che furono spezzate».

Allora parlò Iafnhár: «Dal sangue che scorreva dalle ferite e fluiva liberamente essi fecero il mare e poi che ebbero fatta e resa ferma la terra, le posero tutt'intorno all'esterno il mare ad anello, e a più d'un uomo sembrerà ch'esso sia invalicabile».

Poi parlò Thridhi: «Essi presero anche il suo cranio e ne fecero il cielo e lo posero sopra la terra poggiato alle sue quattro regioni e

sotto ogni angolo misero un nano. Essi si chiamavano Austri, Vestri, Nordhri, Sudhri.¹ Essi poi presero scintille e faville che turbinavano libere, provenienti da Muspellsheimr e le posero in mezzo al Ginnungagap, in alto e in basso per illuminare il cielo e la terra. A ogni luce assegnarono la sua sede, ad alcune nel cielo,² mentre altre si movevano libere al di sotto di esso; e diedero loro un luogo e definirono il loro corso. Così si dice negli antichi detti di saggezza che in tal modo furono distinti i giorni e il computo degli anni; così si dice nella *Völuspá*:³

Il sole non sapeva
dove fosse la sua sala,
la luna non sapeva
quale potenza ella avesse,
le stelle non sapevano
dove avevano le loro sedi.

Questo era prima che ci fosse la terra».

Allora parlò Gangleri: «Quel che ora ho udito è grande cosa. È un'opera grandiosa e abilmente realizzata. Ma come fu plasmata la terra?».

Risponde Hár: «Essa all'esterno è tonda e tutt'intorno giace il mare profondo e nella sua spiaggia esterna essi assegnarono alle stirpi dei giganti terre da abitare, ma all'interno, sulla terra, costruirono un recinto intorno al mondo per difenderlo dai giganti e per far questa siepe usarono le ciglia del gigante Ymir e chiamarono questa rocca Midhgardhr. Essi presero poi il suo cervello e lo scagliarono nell'aria e ne fecero nuvole, come è detto qui:⁴

Dalla carne d'Ymir
fu fatta la terra,
e dal sangue il mare,

i monti dalle ossa,
gli alberi dai capelli
e dal cranio il cielo.

Ma dalle sue ciglia
fecero gli dèi benevoli
Midhgardhr per i figli degli uomini,
e dal suo cervello minacciose
furono create le nubi tutte».

9. Parlò Gangleri: «Gran cosa, a mio vedere, hanno fatto, creando il cielo e la terra e ponendo il sole e le stelle nelle loro sedi e dividendo i giorni. Ma di dove vennero gli uomini che abitano la terra?».

Allora risponde Hár: «Quando i figli di Borr andarono lungo la spiaggia, trovarono due alberi, li raccolsero e ne fecero due esseri umani; il primo diede loro anima e vita, il secondo intelletto e movimento, il terzo aspetto, parola e udito e vista; e diedero loro vesti e nomi. L'uomo si chiamò Askr, ma la donna Embla, e da loro nacque la stirpe degli uomini cui fu assegnata la terra giù sotto Midhgardhr.¹ Poi essi costruirono nel centro del mondo quella rocca che è chiamata Ásgardhr, noi la chiamiamo Troia,² e là abitarono gli dèi e la loro discendenza, e da allora accaddero fatti memorabili e dispute in cielo e in terra.³ C'è un luogo chiamato Hlidskiálf e là Ódhinn, si assise sull'alto seggio e vide tutti i mondi e l'agire d'ogni uomo e sapeva tutte le cose che vedeva. Sua moglie si chiamava Frigg, figlia di Fiörgvinn e da loro proviene quella discendenza che noi chiamiamo le stirpi degli Asi e che hanno abitato l'antico Ásgardhr e quelle terre che gli appartengono – ed è una stirpe divina.⁴ Allföðhr egli può esser chiamato, poiché è il padre di tutti gli dèi e gli uomini e di tutto quanto è stato

compiuto da lui e dalla sua potenza. La terra era sua figlia ed era sua sposa, con lei generò il suo primo figlio, cioè Ásathórr: questi ebbe in sorte vigore e forza tanto da esser superiore a tutti gli esseri viventi.

10. «Nörfi o Narfi si chiamava un gigante che abitava in Iötunheimr. Aveva una figlia che si chiamava Nótt [Notte], ella era nera e scura secondo la sua stirpe. Aveva per marito un uomo di nome Naglfari, loro figlio si chiamava Audhr. Poi ella fu data a un altro, che si chiamava Annarr, e la loro figlia si chiamò Iördh [Terra]. Infine la ebbe per moglie Dellingr, che era della stirpe degli Asi, loro figlio fu Dagr [Giorno] ed era luminoso e bello come suo padre. Allora Allfödhhr prese Nótt e Dagr, figlio di lei, e diede loro due cavalli e due carri e li pose su nel cielo perché corressero intorno alla terra ognuno per la metà di un giorno.¹ Nótt precede con il cavallo che è chiamato Hrímfaxi, che bagna la terra ogni mattina con la schiuma del suo morso. Il destriero che possiede Dagr si chiama Skinfaxi² e illumina tutta l'aria e la terra con la sua criniera».

11, Ora chiese Gangleri: «Come guida egli il corso del sole e della luna?».

Dice Hár: «C'era un uomo di nome Mundilföri che aveva due figli: essi erano tanto belli e splendenti che chiamò l'uno Máni, ma la figlia Sól¹ e la diede a un uomo di nome Glenr [Splendore]. Ma gli dèi si adirarono per quell'insolenza,² presero i due fratelli e li misero in cielo, e costrinsero Sól a guidare i cavalli del carro di quel sole che essi avevano creato, perché illuminasse i mondi, da una favilla ch'era sprizzata da Muspellsheimr. Questi cavalli si chiamavano Árvakr e Alsviðhr, e al di sotto delle loro spalle gli dèi

misero due mantici che procurassero loro refrigerio: in certe tradizioni ciò è detto ‘Ísarnkol’.³ Máni guida il corso della luna e governa novilunio e plenilunio. Egli prese dalla terra due bambini, che si chiamano Bil e Híúki, mentre essi lasciavano la fonte Byrgir e recavano sulle spalle il secchio che ha nome Sögr e la pertica Símul. Il loro padre ha nome Vidhfinnr. Questi bambini seguono Máni, come si può vedere dalla terra».

12. Allora parlò Gangleri: «Veloce corre Sól, quasi fosse impaurita; certo non potrebbe correre di più nemmeno se temesse di essere inseguita dal proprio uccisore».

Risponde Hár: «Non è meraviglia che corra tanto veloce. Alle sue spalle viene chi la perseguita e non ha altro scampo che fuggire».

Domandò allora Gangleri: «Ma chi le reca una tale ingiuria?».

Hár dice: «Ci sono due lupi e quello che le corre dietro si chiama Skoll, di lui ha paura, ed esso finirà col prenderla. Quello che si chiama Hati, figlio di Hródhvitnir,¹ corre avanti a lei e vuol prendere la luna, e anche questo accadrà».

E Gangleri: «Da chi discendono quei lupi?».

Dice Hár: «Una gigantessa abita a oriente di Midhgardhr, nella foresta che si chiama Iárnvidhr [Selva di ferro], in questa foresta abitano delle donne-troll chiamate Iárnvidhiur. La vecchia gigantessa genera molti giganti e tutti in forma di lupo, e di qui vengono quei lupi. E così si dice che da quella progenie ne verrà uno, il più forte di tutti, di nome Mánagarmr, esso si pasce della carne di tutti gli uomini che muoiono, ingoierà la luna e spruzzerà di sangue il cielo e l'aria tutta. Per questo il sole perderà il suo splendore e i venti saranno inquieti e ululeranno per ogni parte. Nella *Völuspá* si dice:²

Ad oriente risiede una vecchia

a Iárnvidhr
e colà genera
la progenie di Fenrir
e fra tutti costoro
uno sarà
in forma di mostro
il distruttore della luna.

Si sazia della vita
di uomini mortali
il seggio degli dèi arrossa
col sangue vermiglio.
Nero diviene lo splendore del sole
nelle estati dipoi
infuriano tempeste.
Che ancora vuoi sapere?» .

13. Gangleri domandò: «Qual è la via che dalla terra porta al cielo?».

Hár rise e rispose: «Questa non è una domanda molto saggia. Nessuno ti ha detto mai che gli dèi costruirono un ponte fra il cielo e la terra e che esso si chiama Bifröst? Devi pure averlo visto, forse tu lo chiami ‘arcobaleno’. È di tre colori e molto resistente, fatto con arte e perizia più che non altre opere. Eppure, per quanto solido, crollerà quando i figli di Muspell arriveranno e lo correranno a cavallo, allora i loro destrieri traverseranno a nuoto i grandi fiumi e così procederanno».¹

Allora Gangleri disse: «Non mi sembra che gli dèi abbiano costruito quel ponte coscienziosamente se esso può crollare, ed erano pur in grado di costruirlo come volevano».

Hár allora replicò: «Gli dèi non meritano alcun rimprovero per

quest'opera. Bifröst è un buon ponte, ma nulla esiste in questo mondo che possa fidare in se stesso quando i figli di Muspell devasteranno ogni cosa».

14. Disse Gangleri: «Cosa fece Allföðhr quando fu costruito Ásgardhr?».

Hár disse: «Dapprima egli insediò i dominatori e ordinò loro di determinare con lui i destini degli uomini e decidere della sistemazione della rocca. Ciò avveniva sul cosiddetto Idhavöllr al centro della rocca.¹ Il loro primo lavoro fu di costruire la corte dove stanno i loro seggi, dodici oltre il trono di Allföðhr. È questo l'edificio più grande e meglio costruito sulla terra, tutto vi appare, sia all'esterno che all'interno, come oro puro; qui è, come dicono gli uomini, Gladhsheimr. Un altro edificio essi costruirono ed era il sacrario delle dèe ed era bellissimo; gli uomini lo chiamano Víngólf. Poi costruirono una casa in cui misero delle fucine e fabbricarono inoltre martelli e tenaglie e incudini e poi tutti gli altri arnesi, e in seguito lavorarono metallo e pietra e legno, e tanto abbondante era quel metallo chiamato oro che tutti gli arnesi e le suppellettili erano d'oro. Questa è la cosiddetta età dell'oro, che venne poi rovinata dall'arrivo delle donne che vengono da Iötunheimr.²

«Gli dèi poi si assisero sui loro seggi e tennero giudizio e ricordarono come i nani ebbero vita nella polvere e sotto terra, come vermi nella carne. I nani dapprima s'erano formati e avevano avuto vita nella carne di Ymir ed erano realmente vermi,³ ma per decreto degli dèi, ricevettero intelletto consapevole ed ebbero figura umana e tuttavia abitarono sotto terra e fra le rupi. Móðhsognir fu il più illustre e dopo di lui Durinn. Così è detto nella *Völuspá*.⁴

Allora tutti gli dèi

convennero a giudizio
i santi numi
e tennero consiglio:
chi dovesse creare
la schiera dei Nani
da schiuma sanguinosa⁵
e dalle ossa di Bláin.
E con figura d'uomo
molti furon creati
nani nella terra
come Durinn racconta.

«I nomi dei Nani che la veggente elenca sono:⁶

Nýi, Nidhi,
Nordhri, Sudhri,
Austri, Vestri,
Althiófr, Dvalinn,
Nár, Náinn,
Nipingr, Dáinn,
Bifurr, Báfurr,
Bömbörr, Nori,
Óri, Ónarr,
Óinn, Miödhvitnir,
Vigr e Ganndálfr,
Vinndálfr, Thorinn,
Fili, Kili,
Fundinn, Vali,
Thrór, Thróinn,
Thekk, Litr, Vítr,
Nýr, Nýradhr,
Rekk, Rádhsvidhr.

«Ma anche questi sono Nani e abitano fra le rocce, mentre i precedenti abitano sotto terra:⁷

Draupnir, Dólgthvari,
Haurr, Hugstari,
Hledhiólfr, Glóinn,
Dóri, Óri,
Dúfr, Andvari,
Heptifili,
Hárr, Svíarr.

«E questi altri giunsero da Svarinshaugi ad Aurvanga in Iörunvöllr e da essi discende Lovarr; i loro nomi sono:⁸

Skirvir, Virvir,
Skafidhr, Ái,
Álfr, Ingi,
Eikinskialdi,
Falr, Frosti,
Fidhr, Ginnarr».

15. Gangleri domandò: «Dov'è la residenza principale oppure il sacrario degli dèi?».

Risponde Hár: «Si trova presso il frassino Yggdrasill; là gli dèi tengono giudizio ogni giorno».¹

E allora chiese Gangleri: «Che cosa c'è da dire a proposito di questo luogo?».

Dice allora Iafnhár: «Il frassino è fra tutti gli alberi il più grande e il migliore;² i suoi rami si protendono su tutto il mondo e sovrastano il cielo. Tre radici sostengono l'albero e ampie si estendono; una

nella terra degli Asi e l'altra in quella dei giganti della brina, là dove una volta c'era il Ginnungagap; ma la terza sta sopra Niflheimr,³ e sotto questa radice si trova Hvergelmir, e Nídhöggr⁴ da basso la rode. Ma sotto quella radice che è nel mondo dei giganti c'è la fonte Mímir, in essa sono celati saggezza e acume e colui che la possiede si chiama Mímir; ed egli è ricco di conoscenza, poiché beve alla fonte con il corno Giallarhorn.⁵ Un tempo venne Allföðr e chiese di bere un sorso alla fonte, ma lo ottenne soltanto dopo aver lasciato in pegno un occhio. Così è detto nella *Völuspá*:⁶

Tutto io so, Óðhinn,
dove hai nascosto il tuo occhio,
nella fonte famosa di Mímir;
Mímir beve il met
ogni giorno
sul pegno di Valföðr.⁷
Che altro si vuol sapere?

«La terza radice del frassino sta in cielo e sotto questa radice è un fonte particolarmente sacro che è l'Urdharbrunnr;⁸ là gli dèi hanno il loro tribunale. Ogni giorno gli Asi si recano là a cavallo attraverso Bifröst, che è perciò chiamato anche 'il ponte degli Asi'. I destrieri degli Asi hanno questi nomi:⁹ Sleipnir è il migliore, appartiene a Óðhinn e ha otto gambe; il secondo è Gladhr, il terzo Gyllir, il quarto Glenr, il quinto Skeidhbrimir, il sesto Silfrintopr, il settimo Sinir, l'ottavo Gils, il nono Falhófnir, il decimo Gulltoppr, l'undicesimo Léttfeti. Il cavallo di Baldr fu bruciato con lui.¹⁰ Ma Thórr va a piedi al giudizio e guada fiumi i cui nomi sono:¹¹

Körmt e Örmt
e i due Kerlaugar,

deve guardare Thórr
ogni giorno
quando si reca a giudicare
al frassino Yggdrasill,
le acque sacre ribollono
poiché il ponte degli Asi
brucia tutto di fiamma».

Gangleri chiese allora: «C'è dunque il fuoco su Bifröst?».

Hár dice: «Quel che tu vedi rosso nell'arco sono fiamme ardenti; su nel cielo potrebbero arrivare i giganti della brina e quelli della montagna se fosse possibile traversare Bifröst a tutti coloro che lo vogliono. Ci sono molti bei posti nel cielo, e sopra tutti la protezione divina. Là sotto il frassino c'è una bella sala presso la fonte e da questa sala vengono tre fanciulle che si chiamano Urdhr, Verdhandi, Skulld; queste fanciulle danno agli uomini la vita;¹² noi le chiamiamo Norne, ma ci sono anche altre Norne che vanno da chiunque nasce per dargli la vita, ed esse sono di schiatta divina, ma altre della stirpe degli Elfi e altre ancora di quella dei Nani, com'è detto infatti.¹³

Di molto varia discendenza
penso che siano le Norne
e non della medesima stirpe;
alcune discendono dagli Asi,
alcune discendono dagli Elfi,
altre son figlie di Dvalinn».

Allora Gangleri disse: «Se le Norne determinano i destini degli uomini, allora li ripartiscono in modo ineguale: taluni hanno una vita buona e ricca, ma altri non hanno ricchezza né onori; taluni vita lunga, altri breve».

Hár dice: «Le Norne buone di grande stirpe procurano una vita buona. Ma quegli uomini che incappano nella sventura, lo devono alle Norne maligne».

16. Disse Gangleri: «Quali cose mirabili ci sono ancora da raccontare a proposito del frassino?».

Hár risponde: «Molto c'è ancora da dire. Un'aquila sta fra i rami del frassino e sa molte cose; ma fra i suoi occhi è posato il falco che si chiama Vedhrfölnir. Lo scoiattolo che ha nome Ratatoskr corre su e giù per il frassino e riporta parole d'invidia fra l'aquila e Nídhöggr.¹ Quattro cervi corrono fra i rami del frassino e ne brucano le foglie: si chiamano Dáinn, Dvalinn, Duneyrr, Durathrór. E ci sono in Hvergelmir tanti serpenti, con Nídhöggr, che non c'è lingua che li possa contare; com'è detto qui:²

Il frassino Yggdrasill
patisce pene
più di quante si sappia,
il cervo lo morde in alto,
ai lati marcisce,
lo addenta Nídhöggr in basso.

«E si dice anche:³

Sotto il frassino Yggdrasill
ci sono più serpi
di quante pensi uno sciocco,
Góinn e Móinn,
figli di Grafvitnir,
Grábakr e Grafvölludhr,
Ófnir e Sváfnir

io penso che sempre
divoreranno le radici dell'albero.

«Inoltre si racconta che le norne che abitano presso la fonte di Urdhr attingono acqua alla fonte ogni giorno e, col fango che giace intorno alla sorgente, la spruzzano sul frassino affinché i suoi rami non disseccino né marciscano. Quell'acqua infatti è tanto santa che tutte le cose che cadono nella fonte diventano bianche come quella pelle che si chiama 'membrana' e si trova all'interno dell'uovo contro il guscio: così si dice infatti:⁴

Un frassino io so ergersi,
si chiama Yggdrasill,
un albero sacro,⁵
asperso di candido fango,
di lì provien la rugiada
che cade nella valle,
esso sta sempre verde
presso il fonte di Urdhr.

«Questa rugiada che di là cade sulla terra gli uomini la chiamano 'melata' e di essa si nutrono le api. In Urdharbrunnr vivono due uccelli che son detti cigni, e da essi deriva quel genere di volatili che hanno questo nome».

17. Allora disse Gangleri: «Grandi cose tu sai raccontare del cielo. Quali altri luoghi importanti ci sono oltre la fonte di Urdhr?».

Hár dice: «Molti luoghi ci sono di aspetto grandioso. Uno di questi ha nome Álfheimr,¹ là abitano coloro che son detti gli Elfi della luce, ma gli Elfi oscuri vivono giù nella terra e sono diversi dai primi nell'apparenza e ancor più diversi nella sostanza. Gli Elfi

luminosi sono nell'aspetto più belli del sole, ma gli Elfi oscuri sono più neri della pece. C'è poi un luogo che si chiama Breidhablik² e non v'è luogo più bello. Un altro si chiama Glitnir, e le sue pareti e gli stipiti e i pilastri sono d'oro rosso, ma il tetto d'argento. C'è poi un'altra dimora che ha nome Himinbiörg, si trova ai limiti del cielo, sulla soglia del ponte, là dove Bifröst giunge al cielo. E vi è un'altra grande dimora che si chiama Valaskjálf, la possiede Óðinn, la costruirono gli dèi e la rivestirono di argento purissimo; e in questa sala è posto Hliðskjálf, l'alto seggio così chiamato. Quando Allföðhr si assiede su questo trono, spazia con lo sguardo su tutto il mondo. Al limite del cielo rivolto a meridione vi è la sala più bella di tutte e più splendente del sole, ha nome Gimlé, essa rimarrà dopo che cielo e terra saranno scomparsi, e l'abiteranno uomini buoni e giusti per l'eternità.³ Così si dice nella *Völuspá*:⁴

So che una sala si erge
più bella del sole,
migliore dell'oro,
in Gimlé;
là vivranno
in eterno
le schiere fidate
e godranno la gioia».

Allora Gangleri domandò: «Che cosa proteggerà quel luogo quando la fiamma di Surtr brucerà il cielo e la terra?».

Hár risponde: «Si dice che un altro ne esista a sud e sopra questo cielo; si chiama Andlangr, ma che ci sia un terzo cielo al di sopra di questo, chiamato Vidhbláinn, e in questo cielo noi pensiamo che si trovi questa dimora. Ma pensiamo che ora la abitino soltanto gli Elfi luminosi».⁵

18. Ora chiese Gangleri:¹ «Di dove viene il vento? Esso è tanto forte da muovere i grandi mari e da suscitare il fuoco, ma per quanto sia forte non si può vederlo, poiché è di natura prodigiosa». Dice allora Hár: «Questo te lo posso ben spiegare. Al confine del cielo che volge a settentrione c'è un gigante che si chiama Hræsvelgr. Egli ha l'aspetto di un'aquila e quando spicca il volo sotto le sue ali nasce il vento. Qui si dice:²

Hræsvelgr si chiama
e posa al confine del cielo,
gigante in forma d'aquila;
dalle sue ali
si dice provenga il vento
sopra tutte le genti».

19. Domandò Gangleri: «Perché sono tanto differenti estate e inverno, che l'una è calda e l'altro freddo?».

Hár dice: «Un uomo saggio non dovrebbe fare una domanda simile poiché a essa tutti sanno rispondere. Ma se tu sei tanto inesperto da non aver udito nulla in proposito, voglio pur concedere che tu faccia per una volta una domanda sciocca piuttosto che rimanere ancora ignorante di quanto si deve sapere. Svásudhr si chiama il padre dell'estate e ha una vita felice, tanto che dal suo nome è chiamato 'svásligr' tutto ciò che è piacevole. Ma il padre dell'inverno viene chiamato ora Vindlóni, ora Vindvalr; è figlio di Vásadhr e la loro razza è rabbiosa e ha un cuore gelido, e l'inverno ha il loro temperamento».

20. Allora disse Gangleri:¹ «Quali sono gli Asi nei quali gli uomini

devono credere?».

Hár dice: «Dodici sono gli Asi di stirpe divina».

Poi disse Iafnhár: «Non meno sante sono le Asinnie, né possono meno».

Poi disse Thridhi: «Ódhinn è il sommo e il più vecchio degli Asi. Egli regge tutte le cose e sebbene anche gli altri dèi siano potenti, tutti lo servono come figli il padre. Frigg è sua moglie, ella conosce i destini degli uomini per quanto non sia veggente, come viene detto qui dove Ódhinn stesso dice all' Ase di nome Loki:²

Tu sei pazzo, Loki,
uscito di senno,
perché non la smetti, Loki?
Frigg conosce, penso,
tutti i destini,
sebbene lei stessa non lo dica.

Ódhinn è chiamato Allföðhr perché è il padre di tutti gli dèi. Si chiama anche Valföðhr, poiché tutti coloro che cadono in battaglia³ sono suoi figli adottivi cui egli assegna Valhöll e Víngólf, e li chiama 'einheriar'.⁴ Altri suoi nomi sono Hangagudh e Haptagudh, Farmagudh e si chiamò ancora in vari altri modi quando andò dal re Geirröðhr:⁵

Mi chiamo Grímr,
e Gangleri,
Herian, Híálmbéri,
Thekk, Thridhi,
Thudhr, Udhr,
Helblindi, Hár,
Sadhr, Svipall,
Sanngetall,

Herteitr, Hnikarr,
Bileygr, Báleygr,
Bölverkr, Fiölnir,
Grímnir, Glapsvidhr, Fiölsvidhr,
Sídhhötr, Sídhskeggr,
Sigfödhr, Hnikudhr,
Allfödhr, Atrídhr, Farmatýr,
Óski, Ómi,
Iafnhár, Biflindi,
Göndlir, Hárbardhr,
Svidhurr, Svidhrir,
Ialkr, Kialarr, Vidhurr,
Thrór, Yggr, Thundr,
Vakr, Skilvingr,
Váfudhr, Hroptatýr,
Gautr, Veratr».

Gangleri disse allora: «Veramente un gran numero di nomi gli avete dato! In verità dev'essere gran sapienza quella che conosce con sicurezza quali avvenimenti si riferiscono a ognuno di questi nomi!».

E Hár dice: «È necessario grande sapere e intelligenza per poterli esplicitare con precisione. Ma in breve si può dire che la gran parte di questi nomi sono stati dati per il fatto che ci sono molte lingue nel mondo e tutte le genti pensano di dover volgere il suo nome nella propria lingua per l'invocazione e la preghiera a proprio vantaggio. Ma talvolta le condizioni perché nasca alcuno di questi nomi sono date dal loro migrare, e ciò è tramandato nelle storie, e tu non ti puoi chiamare uomo sapiente se non saprai narrare di questi grandi eventi».

21. Poi domandò Gangleri: «Quali sono i nomi degli Asi? e qual è il loro compito? e che cosa hanno compiuto di notevole?».

Hár dice: «Thórr di loro è il primo, è chiamato anche Ásathórr oppure Ökuthórr. È il più forte di tutti gli dèi e gli uomini. Egli ha il suo regno nella plaga chiamata Thrúdhvangr¹ e la sua sala si chiama Bilskirnir. In questa residenza ci sono cinquecento stanze e quaranta ancora, è la casa più grande che sia mai stata costruita. Così si dice nei *Grímnismál*:²

Cinquecento sale
ed ancora quaranta,
così vedo Bilskirnir al completo,
delle case
che io conosco la dimora
di mio figlio credo la più grande.

«Thórr ha due capri che hanno nome Tanngnióstr e Tanngrisnir³ e un carro in cui egli viaggia e che è tirato dai capri, e per questa ragione è chiamato Ökuthórr.⁴ Egli possiede pure tre oggetti molto preziosi; il primo fra essi è il martello Miöllnir, che ben conoscono i thursi della brina e i giganti della montagna, quand'esso giunge a volo nell'aria, e non c'è da meravigliarsene: esso ha spaccato il cranio a più d'uno dei loro padri e parenti. Un secondo oggetto prezioso egli possiede: la cintura della forza e quando la cinge la sua forza divina raddoppia. La terza cosa che possiede, in cui è gran virtù, sono i guanti di ferro; egli non può fare a meno di essi quando afferra il suo martello. Nessuno è tanto sapiente da poter enumerare tutte le sue grandi imprese. E tuttavia posso narrarti tante cose di lui che trascorrerebbe molto tempo prima che io potessi dar fondo a quanto so».

22. Gangleri disse poi: «Vorrei apprendere fatti notevoli anche di altri Asi».

Hár dice: «Un altro figlio di Óðhinn è Baldr e di lui non si può dir che bene. Egli è il migliore e tutti lo lodano. È tanto bello d'aspetto e splendente che da lui emana luce, e vi è un'erba tanto bianca che si può paragonare alle 'sopracciglia di Baldr',¹ la più chiara di tutte le erbe. E da questo puoi immaginare la sua bellezza nei capelli e nel corpo. Egli è il più saggio degli Asi, dall'eloquio più bello ed è il più benigno. È nella sua natura che il suo giudizio non può esser mutato.² Abita nel luogo che ha nome Breidhablik e che si trova in cielo, là non può esserci nulla di impuro, come si dice qui:³

Breidhablik si chiama
là dove Baldr
si è eretto dimora,
in quella terra
dove io so non esistere
rune malefiche.

23. «Il terzo Ase ha nome Niördhr; abita in cielo nel luogo chiamato Nóatún.¹ Egli regola lo spirare del vento e calma il mare e il fuoco, lui si deve invocare per la navigazione e per la caccia. Ha tanta ricchezza e prosperità che può dare e terra e beni e per questo lo si invoca. Niördhr non è della stirpe degli Asi.² Egli è cresciuto nel Vanaheimr, ma i Vani lo hanno dato in ostaggio agli dèi³ e presero in cambio in ostaggio colui che si chiama Hœnir. E ciò portò alla conciliazione degli dèi e dei Vani.

«Niördhr ha per moglie colei che ha nome Skadhi, figlia del gigante Thiazi.⁴ Skadhi vuol avere la residenza là dove l'ha avuta suo padre, e cioè fra certi monti nel luogo detto Thrymheimr. Niördhr

invece vuole abitare vicino al mare. Così essi hanno fatto un patto per cui devono stare per nove notti a Thrymheimr e per altre nove notti a Nóatún. E una volta quando Niördhr ritornò dalle montagne a Nóatún compose questo canto:⁵

Fastidiosi mi sono i monti,
non a lungo rimasi,
nove notti soltanto;
l'ululato dei lupi
mi sembra ben brutto
in confronto al canto dei cigni.

Allora cantò Skadhi:

Dormire non posso
sul letto della risacca
allo stridio degli uccelli,
mi desta quando cala
volando dallo spazio
al mattino il gabbiano.

«Poi Skadhi tornò alle montagne e abitò a Thrymheimr, e ama molto viaggiare sugli sci, con il suo arco, e abbatte la selvaggina. È infatti chiamata Öndurgudh oppure Öndurdís.⁶ Così è detto:⁷

Thrymheimr si chiama il luogo
dove Thiazi abitò,
quel potentissimo gigante;
ma ora vive Skadhi,
la chiara sposa degli dèi,
nell'antica dimora del padre.

24. «Niördhr a Nóatún ebbe due figli, il figlio si chiamò Freyr e la figlia Freyia. Erano belli d'aspetto e potenti. Freyr è il più nobile degli Asi; egli governa la pioggia e lo splendore del sole e quindi i frutti della terra. È bene invocarlo per le messi e per la pace.¹ Egli ha potere sulla prosperità degli uomini. Ma Freyia è la più famosa delle Asinnie, ha la sua residenza in cielo ed essa ha nome Fólkvangr. Là dove ella cavalca alla battaglia ha diritto alla metà dei caduti, l'altra metà è di Ódhinn, come è detto qui:²

Fólkvangr si chiama
là dove Freyia presiede
alla scelta dei seggi nella sala;
metà dei caduti in battaglia
ella sceglie ogni giorno,
metà è di Ódhinn.

«La sala di lei, Sessrúmnir, è grande e bella. Quando viaggia ella guida il suo carro tirato da due gatti. È molto benigna nell'ascoltare le preghiere degli uomini, e dal suo nome deriva il titolo di 'frú' [signora] con cui sono chiamate le donne d'alto lignaggio. Le piacciono molto le canzoni d'amore ed è bene invocarla nelle questioni d'amore».

25. Allora Gangleri disse: «Questi Asi mi sembrano veramente potenti e non mi meraviglio che anche a voi sia proprio un grande potere, a voi che possedete una conoscenza così vasta degli dèi e sapete cosa si debba chiedere a ognuno di loro con le nostre preghiere. Ma ci sono ancora molti dèi?».

Hár dice: «C'è un Ase che ha nome Týr. Egli è il più ardito e il più coraggioso, ha potere grande sulla vittoria nella guerra. È bene che

i guerrieri lo invochino. Si usa l'espressione 'gagliardo come Týr' per chi è superiore a ogni altro e non ha paura di nulla. Egli era anche sagace, tanto che di chi lo è più di altri si dice che è 'accorto come Týr'. Ecco una testimonianza sul suo coraggio: quando gli Asi convinsero il lupo Fenrir a lasciarsi legare con il laccio Gleipnir, questi non volle credere ch'essi l'avrebbero poi liberato finché non gli misero in pegno tra le fauci la mano di Týr. E quando gli Asi non lo vollero sciogliere, esso con un morso mozzò via la mano nel punto che ora è detto 'úlfslidhr' [giuntura del lupo],¹ e il dio ha una sola mano e certo non può dirsi un pacificatore degli uomini.²

26. «Bragi ha nome un dio ed è famoso per la saggezza e soprattutto per l'eloquenza e per l'arte della parola, eccelle nella poesia,¹ che da lui è detta 'bragr' e dal suo nome ancora si dicono 'bragr karla' oppure 'kvenna' coloro che nell'arte della parola sono superiori ad altri, uomini o donne.² Sua moglie si chiama Idhunn; ella conserva nella madia le sue mele che gli dèi mangeranno quando invecchieranno e allora ridiverranno giovani tutti e tali rimarranno sino alla fine del mondo».³

E Gangleri osservò: «Gran cosa, mi sembra, gli dèi hanno affidato alla custodia e alla fedeltà di Idhunn!».

Allora Hár disse ridendo: «E una volta, a momenti, stava per andar male. Potrò raccontartene poi, ma ora anzitutto tu devi sapere i nomi degli altri Asi.

27. «Heimdallr ha nome un dio ed è detto l'Ase bianco, egli è grande e santo. Lo generarono come figlio nove vergini, tutte sorelle. Egli si chiama anche Hallinskidhi e Gullintanni, infatti i suoi denti erano d'oro. Il suo cavallo si chiama Gulltoppr. Egli abita nel

luogo detto Himinbiörg, il monte celeste, presso Bifröst. È il custode degli dèi e risiede là ai confini del cielo, a guardia del ponte, contro i giganti della montagna; ha bisogno di dormire meno di un uccello. Vede altrettanto bene di notte e di giorno per cento miglia. Ode l'erba crescere dalla terra e la lana sulle pecore e tutto ciò che ha suono più forte. Possiede il corno che ha nome Giallarhorn e il suo suono si ode in tutti i mondi. La spada di Heimdallr è chiamata 'testa'.¹ È detto:²

Himinbiörg ha nome
là dove Heimdallr, dicono,
ha la sua dimora,³
là il custode degli dèi
beve nella comoda sala
felice l'idromele divino.

E inoltre dice egli stesso nel *Heimdallargaldr*:

Io son di nove madri il frutto,
figlio sono di nove sorelle.⁴

28. «Höðhr è il nome di un Ase, egli è cieco. È straordinariamente forte. Ma gli dèi preferirebbero che non si dovesse nominare questo Ase, poiché l'opera della sua mano rimarrà a lungo nella memoria degli dèi e degli uomini.¹

29. «Vídharr ha nome un Ase silenzioso. Porta scarpe pesanti.¹ È forte quasi quanto Thórr. In lui gli dèi hanno un grande sostegno in ogni dura impresa.²

30. «Áli o Váli si chiama un dio, figlio di Ódhinn e di Rindr; è ardito nelle battaglie ed eccellente tiratore.

31. «Ullr ha nome il figlio di Sif, figliastro di Thórr. Egli è un arciere talmente bravo e così abile nell'uso degli sci che nessuno può contendere con lui. Egli è anche di bella figura e ha la prontezza del guerriero. È bene invocarlo nel duello.

32. «Forseti si chiama il figlio di Baldr e di Nanna, figlia di Nep. Egli ha la sua dimora in cielo, che ha nome Glitnir. Ma tutti coloro che vengono a lui con i loro litigi, ne ripartono conciliati. Il suo è il miglior tribunale fra gli dèi e gli uomini. Così si dice in questo passo:¹

Glitnir ha nome la sala
e ha pilastri d'oro
e il tetto d'argento;
e là siede Forseti
per tutto il giorno
e risolve ogni contesa.

33. «Si conta fra gli Asi anche quello che alcuni considerano il calunniatore degli Asi, l'autore di ogni inganno, la vergogna degli dèi e degli uomini tutti, è chiamato Loki oppure Loptr, figlio del gigante Fárbauti, sua madre è Laufey o Nál, suoi fratelli sono Býleistr e Helblindi. Loki è bello e gradevole nella figura, malvagio nell'animo, molto volubile nei modi. Possedeva più che ogni altro quella sorta di saggezza che si chiama 'astuzia' e menzogne per ogni

occasione. Egli portò gli Asi ripetutamente in difficili contese e spesso li trasse d'impaccio con le sue frodi. Sua moglie si chiama Sigyn, il loro figlio Nari o Narvi.¹

34. «Ma parecchi altri figli aveva Loki. Angrbodha si chiama la gigantessa in Iötunheimr. Con lei Loki generò tre figli; uno era il lupo Fenrir, l'altro Iörmungandr, cioè il serpente di Midhgardhr, la terza è Hel. Ma quando gli dèi seppero che questi tre fratelli venivano allevati a Iötunheimr e appresero per profezia che da quella progenie sarebbe loro derivato gran danno e fu a tutti chiara la prospettiva di un grande male – anzitutto per la discendenza da parte di madre, ma certamente ancor più per parte di padre –, allora Allfödhhr mandò gli dèi a prendere quei figli per recarglieli innanzi. E quando essi vennero a lui, egli gettò il serpente nel mare profondo che cinge tutte le terre, e questo serpente crebbe in tal misura che giace in mezzo al mare intorno a tutte le terre e si morde la coda. Scagliò Hel nel Niflheimr e le conferì potere su nove mondi a ciò che ella dividesse tutte le dimore fra quelli che le venivano inviati e che sono gli uomini morti per malattia e per vecchiaia. Ella ha grandi possedimenti laggiù e le siepi che li cingono sono straordinariamente alte e grandi i cancelli. Éliúdhnr ha nome la sua sala, Hungr [Fame] il suo piatto, Sulltr [Carestia] il suo coltello, Ganglati [Ozioso] il suo servo, Ganglöt [Sciatta] la sua serva. E la soglia attraverso cui si entra 'Pericolo imminente', e 'Letto di morte' il suo giaciglio, e 'Disgrazia abbagliante' la cortina del suo letto. Ella è per metà livida e per metà del color della carne e perciò facilmente riconoscibile, tiene lo sguardo rivolto in basso, torvo e crudele.

«Il lupo, gli Asi lo condussero presso di loro e soltanto Týr aveva il coraggio di andar da lui per dargli da mangiare. Ma quando gli dèi videro quanto cresceva ogni giorno e che tutte le profezie

confermavano ch'esso era predestinato alla loro rovina, gli Asi presero la decisione di fare una catena robustissima, che chiamarono Lœdhingr e la portarono al lupo e gli chiesero di provare la sua forza su questo vincolo. Ma al lupo ciò non parve difficile e lasciò che facessero a piacer loro. E subito al primo sforzo che il lupo fece la catena si spezzò. E così si sciolse da Lœdhingr.

«Dopo di ciò gli Asi fecero una seconda catena due volte più robusta della prima e la chiamarono Drómi e chiesero al lupo di provarla e dissero che avrebbe acquistato gran fama per la sua forza se anch'essa, un tal capolavoro, non avesse potuto reggere. Ma il lupo pensò che questa catena era molto robusta e che al contempo da quando lui aveva spezzato Lœdhingr, la sua forza era cresciuta, e giunse alla conclusione che doveva pure esporsi al rischio se voleva acquistare gloria e si lasciò mettere il vincolo. E quando gli Asi si dissero pronti, il lupo si scosse, sbatté la catena contro il suolo e scuotendola violentemente e con grande sforzo la spezzò tanto che i frammenti volarono lontano. E così si liberò di Drómi. Da allora si usa dire che 'si scioglie da Lœdhingr' oppure 'si strappa da Drómi' chi persegue qualcosa con tutte le proprie energie.

«Dopo questo fatto gli Asi temettero che non sarebbero mai riusciti a incatenare il lupo. Allora Allföðhr inviò colui che ha nome Skírnir, il messaggero di Freyr, giù nel paese degli Elfi oscuri, presso certi Nani, e fece preparare da costoro il laccio che si chiama Gleipnir. Esso era fatto di sei cose: rumore di gatto, barba di donna, radici di montagna, tendini d'orso, respiro di pesce e sputo d'uccello. E se anche prima d'ora non conoscevi queste notizie, puoi facilmente aver prove sicure di non essere stato ingannato: di certo avrai visto che le donne non hanno barba e che nessun rumore proviene dal passo del gatto e che non ci sono radici sotto i monti. E in fede mia tutto quanto ti ho raccontato è altrettanto vero,

sebbene di talune cose tu non possa cavar la prova dall'esperienza».

Allora Gangleri domandò: «Tutto ciò posso certamente capire ch'è vero. Le cose che mi hai portato come prova io le posso vedere. Ma com'era fatto quel laccio allora?».

Hár dice: «Te lo posso ben raccontare. Quella corda riuscì liscia e morbida come un nastro di seta, ma solida e forte come ora udrai. Quando questo laccio fu portato agli Asi essi ringraziarono molto il messaggero per la sua fatica. Poi gli Asi traversarono il lago Ámsvartnir fino all'isoletta che ha nome Lyngvi, e chiamarono il lupo, gli mostrarono il nastro di seta e lo invitarono a lacerarlo e dissero anche che esso era un po' più robusto di quanto si potesse giudicare all'apparenza considerando il suo spessore; e se lo passarono l'un l'altro e lo provarono tendendolo con le mani, ed esso non si ruppe. Ma tuttavia, dissero, il lupo l'avrebbe certamente spezzato. Allora il lupo rispose: “Così pare anche a me, con questo nastro, e ch'io non possa guadagnarvi alcuna gloria spezzando un laccio tanto sottile. Ma se esso è fatto con inganno e scaltrezza, nonostante la sua poca apparenza, allora questo vincolo non legherà mai i miei piedi”. Allora gli Asi dissero che avrebbe strappato facilmente un sottile nastro di seta, lui che aveva spezzato grosse catene di ferro. “Ma se tu non sai spezzare questa corda, nemmeno puoi incutere paura agli dèi, e allora ti slegheremo”. Il lupo disse: “Se voi mi legate in modo tale ch'io non riesca più a liberarmi, vuol dire che agite con tal falsità verso di me, che ne passerà del tempo prima di ricevere aiuto da voi! Non ho voglia di lasciarmi mettere addosso questa corda. Ma invece di invocare il mio coraggio, uno di voi mi metta la mano nelle fauci come garanzia che ciò vien fatto senza frode”. Gli Asi si guardarono l'un l'altro e sembrava adesso che la difficoltà fosse doppia e nessuno voleva offrire la propria mano, finché Týr tese la mano destra e la mise nella bocca del lupo. E quando il lupo punta i piedi e fa forza

il laccio si fa più duro e quanto più duramente egli si affaticava tanto più la corda incideva nel corpo. Allora tutti risero, fuorché Týr. Egli perse la mano.

«Quando gli Asi videro che il lupo era completamente legato, presero la correggia che usciva dalla corda, e che si chiama Gelfia, la assicurarono intorno a una grossa pietra – Giöll – e fissarono questa giù nel profondo della terra. Presero una pietra grandissima e la spinsero ancor più profondamente nella terra per ancorare il tutto, essa si chiama Thviti. Il lupo spalancava le fauci in modo terribile e faceva disperati tentativi e cercava di azzannarli. Gli infilarono in bocca una spada, l'elsa premeva sulla mascella inferiore e la punta sul palato, essa è dunque il suo morso.¹ Il lupo ulula spaventosamente e la saliva gli scorre fuor della bocca, e questo è il fiume che si chiama Vón [Speranza]. Là esso rimarrà fino alla fine del mondo».

Allora disse Gangleri: «Che progenie straordinariamente maligna generò Loki. Ma sono tutti potenti coloro che appartengono a questa stirpe. Ma perché gli Asi non uccisero il lupo dal momento che si aspettano da lui tutto il male?».

Hár risponde: «Gli dèi tengono in tal conto i loro luoghi sacri e quelli consacrati alla pace che non vollero macchiarli con il sangue del lupo, sebbene, a quanto dicono le profezie, sarà lui l'uccisore di Ódhinn».

35. Gangleri domandò: «Quali sono le Asinnie?».

Hár dice: «La maggiore è Frigg. La sua dimora, che si chiama Fensalir, è meravigliosa.

«La seconda è Sága. Abita a Sökkvabekk e anche questa è una grande dimora.

«La terza è Eir, il miglior medico.

«La quarta è Gefiun, ella è vergine e la servono coloro che

muoiono vergini.

«La quinta è Fulla, anch'ella è vergine e porta i capelli sciolti e un nastro d'oro intorno al capo. Reca la cassa di Frigg e custodisce le sue calzature e conosce di lei le intenzioni segrete.

«Freyia, con Frigg, è la più importante. Ella fu data a un uomo di nome Ódhr, la loro figlia si chiama Hnoss. Ella è così bella che dal suo nome vien chiamato 'hnoss' [gioiello] tutto ciò che è splendido e prezioso. Ódhr compie lunghi viaggi e Freyia piange nell'attesa di lui e le sue lagrime son fulvo oro. Freyia ha parecchi nomi, e la ragione sta nel fatto che lei stessa si fa chiamare in modi diversi quando viaggia presso genti sconosciute alla ricerca di Ódhr. Si chiama Mardöll e Hörn, Gefn e Sýr.¹ Freyia possedeva la collana Brísingamen. Ella è anche chiamata Vanadís, signora dei Vani.

«La settima è Siöfn, è soprattutto occupata a volgere all'amore il pensiero degli esseri umani, sia donne che uomini. Dal suo nome l'amore è detto 'siafni'.

«L'ottava è Lofn, ella è tanto benigna e indulgente verso chi l'invoca che ottiene da Allföðhr e da Frigg il permesso a che uomini e donne si uniscano anche quando tali connubi in precedenza siano stati proibiti o interdetti; e ciò viene detto dal suo nome 'lof' [consenso], anche per il fatto ch'ella viene molto lodata [lofat] dagli uomini.

«La nona, Vár, considera i giuramenti degli uomini e i patti privati fra uomini e donne, e perciò tali patti sono detti 'varar'.² Ella si vendica di coloro che non li rispettano.

«La decima, Vör, è saggia e avida di sapere tanto che non le si può celare alcunché. C'è un modo di dire, per cui, di una donna che si accorge di qualcosa, si dice che di ciò ella diviene 'vör'.³

«L'undicesima è Syn, ella vigila sulle porte della sala e impedisce l'entrare a coloro cui ciò è interdetto. Nel tribunale inoltre ella è presente per mettere in guardia contro quei discorsi ch'ella vuol respingere.⁴ di qui l'espressione che si oppone 'syn', quando si

respinge qualcosa.

«La dodicesima è Hlín, preposta alla protezione di quegli uomini che Frigg vuole preservare da qualche pericolo. Di qui l'espressione 'hleinir' detto di chi se ne sta sicuro.⁵

«Snotra, la tredicesima, è saggia e di modi gentili. Da lei si dicono 'snotr' [saggi, prudenti] uomini e donne che sanno comportarsi con misura.

«La quattordicesima è Gná. Frigg la invia nei diversi mondi con le sue ambasciate. Possiede quel destriero che corre nell'aria e sul mare e che si chiama Hófvarpnir. Una volta, mentre cavalcava, dei Vani la videro correre nell'aria e uno di essi chiese:

Che vola lassù?
Che viaggia lassù
e sfreccia nell'aria?

Ed ella rispose:

Io non volo
eppur viaggio
veloce nell'aria
su Hófvarpnir,
lui che Hamskerpir
generò con Gardrofa.⁶

Dal nome di Gná si dice 'gnæfa' di qualcosa che sfreccia alto nel cielo.

«Sól e Bil sono annoverate fra le Asinnie, ma di loro si è detto già prima.⁷

36. «Ce ne sono altre che devono servire nella Valhöll, portare le

bevande, occuparsi delle portate e dei recipienti della birra. Così esse sono nominate nei *Grimnismál*:¹

Hrist e Mist
voglio che mi portino il corno,
Skeggiöld e Sköguld,
Hilldr e Thrúðhr,
Hlökk e Herfiötur,
Göll e Geirahödh,
Randgrídh e Rádhgrídh
e Reginleif,
esse portano la birra agli eroi.

Costoro si chiamano Valchirie, Óðhinn, le invia a ogni battaglia, scelgono fra gli uomini quelli destinati alla morte, concedono la vittoria. Gudhr e Rota e la norna più giovane che si chiama Skuld cavalcano sempre a eleggere i caduti e decidere le battaglie. «Iörd, la madre di Thórr, e Rindr, la madre di Váli, sono annoverate fra le Asinnie.

37. «Un uomo si chiamava Gymir e sua moglie Aurbodha; ella era della stirpe dei giganti delle montagne. La loro figlia era Gerdhr, la più bella fra tutte le donne. Un giorno Freyr si recò fino a Hlidskiálf e guardò su tutti i mondi. E quand'egli si volse verso settentrione vide in un podere un edificio grande e bello e verso questa casa andava una donna e quand'ella levò le mani e aprì la porta dinnanzi a sé, dalle sue mani si diffuse luce nell'aria e sul mare e tutti i mondi se ne illuminarono. In tal modo fu punita l'audacia di Freyr di essersi seduto su quel sacro seggio ed egli se ne andò pieno di dolore. E quando tornò a casa non parlò, né dormì, né bevve e nessuno osò rivolgergli la parola.

«Allora Niördhr fece chiamare Skírnir, il messaggero di Freyr, e gli ordinò di andare da Freyr, di parlare con lui e di chiedergli con chi fosse tanto adirato da non rivolgere la parola ad alcuno. Skírnir si disse pronto ad andare, sebbene contro voglia, e affermò che ci si doveva aspettare delle brutte risposte. Giunto da Freyr gli domandò perché fosse tanto triste e non parlasse con nessuno. Freyr rispose e disse che aveva visto una donna bellissima e che per causa sua egli era tanto addolorato e che non sarebbe vissuto a lungo se non fosse riuscito ad averla. “E ora tu devi partire e chiedere la sua mano per me e portarla qui a casa, suo padre lo voglia o no; e per questo ti ricompenserò bene”. Skírnir rispose dicendo che egli avrebbe compiuto l’ambasciata, ma che Freyr doveva dargli la sua spada, ch’era tanto buona da combattere da sola. E Freyr non si fece pregare e gli diede la spada. Allora Skírnir partì, chiese la mano della donna e ottenne il suo consenso: di lì a nove notti ella sarebbe giunta nel luogo chiamato Barrey e avrebbe celebrato le nozze con Freyr. Ma quando Skírnir riferì al dio questa risposta, egli cantò questa strofe:¹

Lunga è una notte
lunga è la seconda,
come posso aspettare per tre?
Spesso un mese
mi sembrò più breve
che questa mezza notte d’attesa.

Questa è la ragione per cui Freyr era senz’armi quando combatté con Beli e lo uccise con le corna di un cervo».²

Allora disse Gangleri: «Mi meraviglia molto che un gran signore come Freyr abbia donato la sua spada senz’averne un’altra altrettanto buona. Fu una gran mancanza per lui, quando si trovò a combattere con quello che ha nome Beli, chissà come avrà

rimpianto di aver fatto quel dono!».

Hár replica: «Fu una cosa di poco conto quand'egli combatté con Beli. Freyr avrebbe potuto abbatterlo anche soltanto con la mano. Ma verrà un giorno in cui Freyr sentirà di trovarsi a mal partito e rimpiangerà di non aver la sua spada, quando i figli di Muspell giungeranno a distruggere tutto».

38. Allora disse Gangleri: «Tu dici che tutti gli uomini che sono caduti in battaglia dal principio del mondo sono ora riuniti presso Ódhinn nella Valhöll. Ma con quali cibi egli li può mantenere? Penso che ci sia moltissima gente là».

Hár risponde: «È vero quel che dici. C'è una gran moltitudine là, e diventerà ancor più numerosa e tuttavia sembrerà troppo esigua quando giungerà il lupo. Ma per quanto grande sia la folla nella Valhöll, mai avrà fine la carne del cinghiale che ha nome Sæhrímnir. E esso vien cotto ogni giorno e la sera è integro ancora. Ma per quanto concerne la domanda che hai fatto, mi sembra verosimile che pochi saranno tanto saggi da poterla soddisfare in modo veritiero. Andhrímnir si chiama il cuoco e Eldhrímnir la caldaia; così è detto qui.¹

Andhrímnir cuoce
in Eldhrímnir
Sæhrímnir,
la carne migliore,
ma pochi sanno
di cosa si nutrono gli einheriar».

E Gangleri allora domandò: «Ma Ódhinn si nutre dello stesso cibo degli einheriar?».

Hár dice: «Il cibo che sta sulla tavola lo dà a due lupi che possiede

e che han nome Geri e Freki; lui non ha bisogno di alcun cibo, il vino è per lui cibo e bevanda insieme. Com'è detto qui:²

Geri e Freki
li nutre l'esperto in battaglie,
il glorioso Heriaföðr.
Ma soltanto di vino
Óðhinn splendido d'armi
sempre si nutre.

«Due corvi gli stanno appollaiati sulle spalle e gli dicono all'orecchio tutto ciò che hanno visto oppure udito: si chiamano Huginn e Muninn. Egli li invia all'aurora in volo attorno al mondo ed essi tornano indietro durante la colazione del mattino, in tal modo egli viene a sapere molte notizie. Perciò gli uomini lo hanno soprannominato il dio dei corvi, Hrafnagudh. Come appunto è detto:³

Huginn e Muninn
volano ogni giorno
sopra la vasta terra,
io temo per Huginn
che non torni indietro,
ma temo per Muninn ancor più».

39. E Gangleri domandò: «Cos'hanno da bere gli einheriar che sia altrettanto bastevole che il cibo? oppure là si beve acqua?».

Allora Hár dice: «Adesso fai domande un po' strane, come se Allföðr possa chiamare a sé re o nobili oppure altri potenti e possa offrir loro da bere dell'acqua! Credo proprio che parecchi giunti alla Valhöll penserebbero di aver pagata troppo cara quell'acqua, se

non ci dovesse essere migliore ospitalità che questa per coloro che prima han sofferto ferite e pene mortali. Posso raccontarti qualcos'altro in proposito. Una capra si chiama Heidhrún, sta sopra, nella Valhöll, e bruca germogli dai rami di quell'albero famosissimo che ha nome Léradhr. E dalle sue mammelle scorre ogni giorno un gran secchio di met, ed è così grande che tutti gli eroi si ubriacano».¹

Gangleri disse: «Utilissima quella capra per loro. E l'albero da cui essa bruca dev'essere veramente straordinario!».

Allora Hár disse: «Ma ancor più notevole è il cervo Eikthyrnir che pure si trova nella Valhöll e bruca dai rami di quell'albero. Dalle sue corna stillano gocce con tanta abbondanza che il liquido giunge fino a Hvergelmir e di là sorgono i fiumi che si chiamano così: Sídh, Vídh, Sekin, Ekin, Svöl, Gunnthró, Fiörm, Fimbulthul, Gipul, Göpul, Gömul, Geirvimul – queste acque fluiscono per le terre degli Asi. Ma ci sono ancora da nominare i seguenti: Thyn, Vin, Thöll, Höll, Grádh, Gunnthráinn, Nyt, Naut, Nönn, Hrönn, Vína, Vegsvinn, Thiódhnuma».²

40. Disse allora Gangleri: «Cose meravigliose mi hai raccontato, la Valhöll dev'essere una dimora straordinariamente grande. Ma spesso alle sue porte ci dev'essere una gran calca».

E Hár risponde: «Perché non mi chiedi quante porte ci sono nella Valhöll e quanto grandi? Quando udrai quel che ti dico dovrai ammettere che sarebbe ben strano se non si potesse entrare e uscire come si vuole. Ma in verità c'è da dire che non è più difficile trovar posto di quanto lo sia entrare. E qui lo puoi sentire nei *Grímnismál*:¹

Cinquecento porte
ed ancora quaranta

io penso che ci siano alla Valhöll:
ottocento guerrieri
escono insieme da una sola porta
quando vanno a combattere il lupo».

41. Allora Gangleri domandò: «Una grandissima moltitudine d'uomini è nella Valhöll e in fede mia un potentissimo signore è Óðhinn che guida un esercito così poderoso. Ma come passano il tempo gli einheriar quando non bevono?».

Hár dice: «Ogni giorno, quando si sono vestiti, indossano le armature ed escono nel recinto e combattono fra loro e si abbattono l'un l'altro; questo è il loro passatempo. E quando viene il momento della colazione del mattino essi cavalcano di nuovo alla Valhöll e siedono a bere, com'è detto qui:¹

Tutti gli einheriar
nelle corti di Óðhinn
combattono ogni giorno
scelgono il val,²
ritornano dalla battaglia
e siedono insieme, concordi.

Ma vero è quel che hai detto: potente è Óðhinn sopra ogni altro. Ci sono molte prove di ciò, com'è detto qui con le stesse parole degli Asi:³

Il frassino Yggdrasill
è il primo fra gli alberi,
ma Skídhbladhnrir fra le navi.
Óðhinn fra gli Asi,
ma Sleipnir fra i destrieri.

Bifröst fra i ponti,
ma Bragi fra gli scaldi.
Hábrók fra gli sparrowi,
ma fra i cani Garmr».

42. Chiese Gangleri: «Di chi è il cavallo Sleipnir? e che c'è da dire di esso?».

Hàr dice: «Tu non conosci le qualità di Sleipnir, né sai le circostanze della sua nascita. Ma certamente tutto ciò ti parrà degno di essere ascoltato.

«Accadde una volta, nei primissimi tempi delle sedi divine, quando gli dèi fondarono Midhgardhr e costruirono la Valhöll. Venne a loro un operaio e si offerse di costruire per loro in tre mezzi anni una fortezza così solida da poter essere valida e sicura contro i giganti della montagna e i thursi della brina, qualora avessero investito Midhgardhr. Ma egli chiese di ricevere come compenso Freyia e voleva anche il sole e la luna. Gli Asi allora si riunirono a discutere e tennero consiglio e con il mastro fu pattuito ch'egli avrebbe ottenuto quel che chiedeva s'egli avesse costruito la fortezza in un solo inverno, ma al primo giorno dell'estate, se qualcosa fosse stato ancora incompleto nella rocca, egli avrebbe dovuto rinunciare al compenso, inoltre non doveva farsi aiutare da nessuno nell'opera. E quand'essi gli esposero le condizioni chiese che gli permettessero di servirsi del suo cavallo, chiamato Svadhillföri. E ciò gli fu consentito, come consigliò Loki.

«Egli si mise all'opera il primo giorno d'inverno, e di notte trasportò le pietre con il suo cavallo. E agli Asi pareva meraviglioso quali grossi massi trasportava quel cavallo; certamente all'opera di costruzione il cavallo contribuiva il doppio in confronto al mastro. Ma il contratto era stato pattuito con chiara testimonianza e molti giuramenti, perché i iötuni non si sentivano mai garantiti fra gli Asi

senza un contratto, nel caso che ritornasse Thórr, che allora era in viaggio in oriente per combattere i troll. Ma a inverno inoltrato la costruzione della fortezza procedeva molto celermente ed essa era ormai tanto alta e possente da potersi considerare già inespugnabile. Quando mancavano solo tre giorni all'inizio dell'estate s'era ormai giunti alla costruzione della porta della rocca.

«Allora gli dèi sedettero sui loro seggi e tennero consiglio e si chiedevano l'un l'altro chi mai avesse suggerito di mandar sposa Freyia a Iötunheimr e di rovinare e aria e cielo in tal modo togliendone il sole e la luna per darli ai iòtuni. E convennero tutti che un tal consiglio non poteva esser venuto che dall'autore d'ogni male: Loki, figlio di Laufey, e gli promisero una brutta morte se non avesse trovato il modo per cui il mastro rinunciasse al compenso – e si gettarono su Loki. Egli ebbe paura e giurò che avrebbe fatto in modo che il mastro non assolvesse al suo contratto, a qualsiasi costo. E la sera stessa, quando il mastro se ne andò con il suo cavallo Svadhilföri a prendere i massi, uscì da un bosco una giumenta e corse verso lo stallone e nitì. Lo stallone, comprendendo qual genere di cavalcatura era quella, diventò frenetico, strappò le redini e corse dietro la cavalla, che scomparve nel bosco e il mastro li inseguì per riprendere il suo stallone. I cavalli galopparono tutta la notte e quella notte il lavoro non procedette. E il giorno seguente il lavoro non era stato fatto come in precedenza. Quando il mastro vede che l'opera non sarà conclusa in tempo, si lascia cogliere dalla furia propria dei giganti. Ma come gli Asi capirono che senza alcun dubbio si trattava di un gigante della montagna, non rispettarono più il giuramento e chiamarono Thórr, e subito egli venne, e subito vibrò nell'aria il martello Miöllnir e in tal modo pagò il compenso al mastro, ma non con il sole e con la luna, nemmeno gli concesse di vivere a Iötunheimr, e vibrò con tal violenza che al primo colpo il cranio del gigante si frantumò in mille schegge e quegli sprofondò fin oltre Niflhel.

«Ma Loki aveva agito con Svadhilföri in tal modo che dopo un certo tempo egli partorì un puledro, che era grigio e aveva otto gambe ed era il miglior destriero fra gli dèi e gli uomini. Così è detto nella *Völuspá*:¹

Allora convennero i superni tutti
ai seggi del giudizio,
i santissimi dèi,
e di ciò disputarono:
chi avesse tutta l'aria
avvelenata di sventura
e dato alla schiatta dei iòtuni
la sposa di Ódhr.

Si dissolsero i giuramenti
le parole e le promesse
e tutti i patti
fra loro convenuti.
Thórr solo operò
gonfio d'ira.
Di rado rimane tranquillo
quando apprende tali cose».

43. Allora domandò Gangleri: «Che c'è da dire di Skídhbladhnr, la migliore delle navi? Non ci sono dunque navi altrettanto buone e altrettanto potenti?».

Hár risponde: «Skídhbladhnr è la migliore delle navi, costruita con la perizia più somma, ma è Naglfari la nave più grande, la nave di Muspell. Certi Nani, figli di Ívaldi, fecero Skídhbladhnr e la diedero a Freyr. Essa è tanto grande che vi possono trovar posto tutti gli Asi con armi e armature, e appena viene issata la vela essa

ha vento favorevole, dovunque si diriga. Ma quando non deve viaggiare sul mare, essa è fatta di un tal materiale e con tale arte, che la si può piegare come un panno e portare nella bisaccia».¹

44. Allora parlò Gangleri: «Una buona nave è Skídhbladhnr, ma potenti arti magiche devono essere occorse a che fosse fatta così. A Thórr non è mai capitato d’imbattersi in alcunché di tanto potente e forte che gli fosse superiore in forza o in magia?».

E Hár disse: «Pochissimi, suppongo, sarebbero in grado di parlarne, certo molte cose gli saranno parse ardue. Se tuttavia c’è stato qualcosa tanto possente e forte che Thórr non ha potuto averne ragione, allora non se ne deve parlare, poiché d’altra parte ci sono molte prove, e tutti devono averne fede, che Thórr è il più potente».

E disse Gangleri: «Mi pare d’aver chiesto di cose delle quali nessuno è in grado di parlare».

Disse allora Iafnhár: «Noi abbiamo udito di fatti che ci sembrano incredibili per poter essere veri. Ma qui accanto siede chi può narrare notizie veritiere, e puoi ben credere che non mentirà ora per la prima volta chi non ha mai mentito».

E Gangleri disse: «Sono qui in ascolto, in attesa di sapere se questa domanda ottiene una qualche risposta. Altrimenti vi dichiaro sconfitti, se non sapete rispondere a quanto vi chiedo».

Allora parlò Thrídhí: «È evidente che lui vuol sapere questa storia sebbene a noi non sembri opportuno raccontarla. Ma dovrai tacere. Ecco l’inizio del racconto: avvenne che Ökuthórr partì con i suoi capri e il carro e con lui era l’Ase di nome Loki. A sera giunsero presso un contadino e là ebbero alloggio per la notte. Verso l’ora di cena Thórr prese i suoi capri e li abbatté tutt’e due, poi vennero scuoiati e messi in pentola. Quando furono cotti Thórr sedette a tavola con il suo compagno. Thórr invitò il contadino e sua moglie

e i loro figli a mangiare con lui: il figlio si chiamava Thiálfí e la figlia Röskva. Poi Thórr stese la pelle dei capri presso il fuoco e disse al contadino e ai suoi di gettare su quelle pelli tutte le ossa. Thiálfí, il figlio del contadino, afferrò l'osso della coscia di un capro e lo divise con il coltello e lo spezzò per prenderne il midollo. Thórr trascorse la notte in quella casa. E nel crepuscolo prima di giorno si alzò, si vestì, prese il martello Miöllnir, lo levò in alto e consacrò la pelle dei capri, e i capri si levarono in piedi; ma uno di essi zoppicava.¹ Thórr lo notò e disse che il contadino o qualcuno dei suoi non dovevano aver fatto attenzione nel maneggiare le ossa di un capro, lo riconosceva dal fatto che l'osso della coscia era rotto. Non è il caso di soffermarci, ci si può ben immaginare che paura prese il contadino quando vide come Thórr corrugava le sopracciglia tanto che quasi non si vedevano gli occhi, ma per quel poco che vide di quegli occhi non poté che cadere in ginocchio sotto il loro sguardo. Il dio stringeva il martello così forte con le mani che le giunture ne erano tutte bianche. Ma il contadino si comportò come ci si doveva aspettare, e così tutti i suoi famigliari, e piansero e implorarono clemenza e offrirono in risarcimento tutto quello che avevano. Ma quand'egli vide il loro terrore, la sua collera scomparve ed egli s'acquetò e prese loro in compenso i loro figli Thiálfí e Röskva, ed essi divennero servi di Thórr e da allora lo seguono sempre.

45. «Poi egli lasciò lì i capri e iniziò il suo viaggio a levante, verso Iötunheimr, dapprima fino al mare, poi traversò il mare profondo. E quando giunse a terra vi sbarcò e con lui Loki, Thiálfí e Röskva. Dopo breve cammino si trovarono di fronte a una grande foresta e proseguirono per tutto il giorno finché venne buio. Thiálfí era il più veloce tra gli uomini e portava la bisaccia di Thórr, ma dentro non c'era gran che da mangiare.

«Quando ormai era buio si cercarono un posto dove pernottare e trovarono di fronte a sé un rifugio enorme, con un'apertura sul fondo della stessa larghezza dell'ambiente, e stabilirono di trascorrervi la notte. Ma verso mezzanotte ci fu un violento terremoto, la terra sussultò sotto di loro e la casa tremò. Thórr balzò in piedi, chiamò i suoi compagni e, cercando di orientarsi nel buio, trovarono nel centro dell'ambiente, a destra, un altro locale, e vi entrarono. Thórr si piantò sulla soglia, mentre gli altri erano all'interno pieni di paura. Ma Thórr impugnava il suo martello pronto a difendersi. Poi udirono gran rumore e fragore. Quando cominciò ad albeggiare Thórr uscì e vide non lontano, nel bosco, un uomo sdraiato, e non si poteva proprio dir piccolo! Dormiva e russava poderosamente. Allora Thórr si rese conto dell'origine del rumore che c'era stato durante la notte. Egli cinse la sua cintura e la sua forza divina crebbe. Ma proprio in quel momento l'uomo si sveglia e lestamente si rizza in piedi. E si dice che allora per la prima volta Thórr esitò a colpire con il suo martello e chiese a colui come si chiamasse; e quegli disse di chiamarsi Skrímir: “Ma io non ho bisogno” continuò “di chiederti il nome; so bene che sei Ásathórr. Ma perché hai trascinato via il mio guanto?”. E Skrímir allungò la mano e si prese il suo guanto. Thórr vide allora che era quello che lui aveva scambiato per una casa durante la notte, e il locale laterale altro non era che il pollice del guanto.

«Skrímir chiese se Thórr gradiva la sua compagnia e Thórr disse di sì. Poi Skrímir prese il suo sacco e lo aperse e si apprestò a far colazione e Thórr e i suoi compagni lo fecero in un altro luogo. Skrímir propose di mangiare tutti insieme e Thórr disse di sì. Poi Skrímir riunì tutte le vivande in un sacco e se lo mise sulle spalle. Camminò avanti a tutti per tutto il giorno e faceva dei passi enormi. E quando era ormai tardi, la sera, Skrímir si cercò un giaciglio per la notte, sotto una quercia gigantesca. Poi disse a Thórr che lui voleva mettersi a dormire: “ma voi prendete il sacco delle provviste

e preparatevi la cena". Subito dopo Skrímir si addormentò e russava violentemente. Thórr prese il sacco delle provviste per slegarlo, ma, incredibile a dirsi, non riuscì a sciogliere nemmeno un nodo né a far scorrere un poco le estremità dei legacci che fossero almeno un po' più lente di prima. E quando vide che non riusciva a combinare niente, si infuriò e afferrò a due mani il martello Miöllnir e si avvicinò al luogo dove Skrímir giaceva e lo colpì sulla testa. Skrímir si sveglia e chiede che razza di foglia gli è caduta in testa e se loro han già mangiato e pensano di andare a riposare. Thórr dice che stanno per andare a dormire. E vanno sotto un'altra quercia. Non è il caso di dirti che non ebbero un sonno tranquillo.

«A mezzanotte Thórr sente che Skrímir russa e dorme profondamente tanto che ne risuona il bosco. Allora si alza e va verso di lui e rapido ed energico brandisce il martello e lo abbatte nel mezzo della testa del gigante, e vede come esso vi penetra profondamente. Ma proprio in quel momento Skrímir si sveglia e: "Cosa succede? mi è caduta in testa una ghianda? Cosa ti capita Thórr?" disse. Thórr si ritirò lesto e rispose che si era appena svegliato, ma, disse, era mezzanotte e quindi c'era ancor tempo per dormire. E Thórr pensò che se gli fosse capitata l'occasione di colpirlo una terza volta, il gigante non l'avrebbe certamente visto mai più; e coricato osservava se Skrímir s'addormentasse profondamente.

«Poco prima dell'alba capì che Skrímir si doveva essere addormentato, si alza e si precipita verso di lui, afferra il martello con tutte le sue forze e lo scaglia contro la tempia rivolta verso l'alto, il martello vi penetra fino all'impugnatura. Ma Skrímir si levò a sedere, si grattò la tempia e disse: "Ma ci sono degli uccelli posati sull'albero, sopra di me? Mi è sembrato, nello svegliarmi, che mi cadesse in testa un rametto. E tu, Thórr, sei sveglio? Ormai è ora di alzarsi e di vestirsi, non c'è più molta strada per arrivare alla

rocca che ha nome Útgardhr. Vi ho sentito mormorare tra voi che io non sono uomo di statura tanto piccola, ma se arrivate a Útgardhr, vedrete uomini anche più grandi. Vi voglio dare un buon consiglio: non datevi troppe arie. Gli uomini di Útgardha-Loki non sopporteranno tanto facilmente le millanterie di certi piccoletti. Far dietro-front è ancora il meglio che possiate fare. Ma se volete proseguire prendete allora verso est, io invece proseguo a nord, verso quei monti che potete vedere laggiù”.

«E Skrímir prende il suo sacco, se lo mette in spalla e piega verso la foresta, allontanandosi da loro. E c'è da supporre che gli Asi non abbiano detto ‘arrivederci’.

46. «Thórr proseguì il suo cammino e con lui i suoi compagni e continuarono a camminare fino a mezzogiorno.¹ Allora videro una rocca nel mezzo di un piano e dovettero rovesciare la testa all'indietro per poterne vedere il sommo. Andarono alla rocca, ma l'ingresso era sbarrato da un cancello chiuso. Thórr si fece addosso al cancello, ma non gli riuscì di aprirlo. E nello sforzo di entrare nella fortezza si infilarono tra le sbarre e vi penetrarono: allora videro una grande sala e ci si diressero. La porta era aperta, vi entrarono e videro parecchi uomini alle due tavole e i più erano d'enorme corporatura. E subito giunsero di fronte al re Útgardha-Loki e lo salutarono. Egli volse lentamente lo sguardo su di loro e sorrise sarcastico mostrando, i denti, e disse: “Un viaggio ben lungo perché vi si chieda nuove. Mi sbaglio o quel giovanotto bene in carne è Ökuthórr? Ma devi essere ben più grande di quanto appari. Ma in quali arti vi pensate versati tu e i tuoi compagni? Infatti nessuno starà fra noi che non mostri eccellenza in qualche arte o abilità che lo renda superiore alla maggior parte degli uomini”.

«Allora rispose quello che veniva per ultimo, ed era Loki: “Io ho un'abilità che sono prontissimo a mostrare: nessuno qui sarà più

rapido di me nel mangiare il proprio pasto”. Allora Útgardha-Loki rispose: “Questa è certamente un’abilità, se ci riesci – e allora proviamola”. E volgendosi al capo estremo della tavola chiamò uno che aveva nome Logi perché si facesse avanti e si misurasse con Loki. Fu portato un recipiente di legno sul rialzo della sala, e fu riempito di carne. Loki si sedette a un capo e Logi all’altro del recipiente e ambedue mangiarono dalla loro parte, com’era loro consueto, e si incontrarono a metà del recipiente. Loki aveva mangiato tutta la carne lasciando solo le ossa, ma Logi aveva mangiato tutta la carne e le ossa e persino il trogolo, e parve quindi a tutti che Loki avesse perduto.

«Allora Útgardha-Loki chiese cosa sapesse fare il giovane, e Thiálfi disse ch’egli avrebbe gareggiato nella corsa con chiunque Útgardha-Loki gli avesse voluto opporre. E questi disse che anche questa era una bella abilità e che c’erano buone probabilità che lui fosse dotato di agilità e sveltezza, sempreché lo mostrasse mettendo in pratica tali doti, e voleva subito vederne la prova. Poi Útgardha-Loki si alza ed esce e là su di un piano c’era una buona pista per la corsa. Allora Útgardha-Loki chiama un suo ragazzo di nome Hugi e gli ordina di gareggiare con Thiálfi. Ed essi fecero la loro prima gara e Hugi fu tanto più veloce di Thiálfi, che al traguardo si rigirò per andargli incontro.

«Allora disse Útgardha-Loki: “Dovresti sforzarti di più, Thiálfi, per vincere. Ma è anche vero che non è arrivato qui nessuno che fosse più lesto di piede di così”. Poi essi fecero la seconda gara, e quando Hugi era già giunto al traguardo e s’era rigirato c’era ancora un buon tiro d’arco fra lui e Thiálfi. Allora Útgardha-Loki disse: “Thiálfi, mi sembra, corre bene, ma non credo che vinca il gioco; ma lo si vedrà ora che corrono la terza gara”. Ed essi fecero la terza gara, ma Hugi è già arrivato al traguardo e s’è rigirato che Thiálfi non è ancora giunto a metà del percorso.

«E tutti allora dicono che la gara è decisa.

«Útgardha-Loki chiede allora a Thórr quale sua abilità vuol esibire di fronte a loro: tante erano le storie che si narravano sulle sue grandi imprese. Allora Thórr disse che quel che di gran lunga preferiva era di gareggiare con qualcuno nel bere. Útgardha-Loki dice che questa è certo una bella gara ed entra nella sala e chiama il suo coppiere e gli ordina di portare il corno penale² da cui erano soliti bere i suoi seguaci. Poco dopo arriva il coppiere con il corno e lo porge a Thórr. Allora Útgardha-Loki disse: “Bere bene da questo corno significa vuotarlo in una sola volta, ma alcuni lo vuotano in due sorsi, ma nessuno è bevitore tanto da poco da non riuscirci in tre sorsi”. Thórr osserva il corno ed esso non gli sembra grande, per quanto sia piuttosto lungo. Ma ha molta sete, comincia a bere e inghiotte poderosamente e pensa che non gli occorrerà guardar nel corno più che quest’unica volta. Ma poi gli mancò il respiro e allontanò il corno dalla bocca e guardò quanto era calata la bevanda e gli sembrò che il liquido fosse calato di ben poco in confronto a prima.

«Allora disse Útgardha-Loki: “Una bella bevuta anche se non tanto grossa. Se mi si fosse detto che Ásathórr non era capace di bere un sorso più grosso, non l’avrei creduto. Ma so tuttavia che vorrai bere tutto col secondo sorso”. Thórr non risponde, mette il corno alla bocca e si propone di bere un sorso più grande e si sforza fino a che gli manca il respiro e vede che la punta del corno non si alza quanto gli parrebbe giusto. E tolto il corno dalla bocca ci guarda dentro e gli pare che ora sia diminuito ancor meno della prima volta, non più di quel bordo abbondante che si lascia per non spandere nel recare il corno.

«E Útgardha-Loki disse: “Allora Thórr? Vuoi forse risparmiarti per quell’unico gran sorso di cui pensi d’esser capace? Penso che se ora berrai il tuo terzo sorso, intenderai ch’esso sia il maggiore. Ma certo presso di noi non potrai esser considerato uomo tanto valente, così come avviene presso gli Asi, se non dai di te stesso altra prova,

e maggiore, di quanto, mi sembra, si possa dir di questa”. Allora Thórr, furente, si porta il corno alla bocca e beve quanto più poderosamente può e regge lungamente il sorso. E quando guardò nel corno si poteva notare chiaramente una certa differenza. Ma allora allontana il corno da sé e non vuol più bere.

«Allora Útgardha-Loki disse: “È evidente che la tua forza non è così grande quanto noi credevamo. Ma vuoi cimentarti in altre gare? Certo non ne caverai niente di più”. Thórr risponde: “Posso tentare ancora qualche prova. Ma mi sarebbe parso strano, quand’ero a casa presso gli Asi, che quei sorsi si fossero potuti dir piccoli. Quale gioco mi volete proporre adesso?”.

«Disse Útgardha-Loki: “Questo gioco, da noi, lo fanno i ragazzi, e non si può considerarlo niente di speciale: sollevare il mio gatto dal suolo. Non mi sarei permesso di parlare di cose simili ad Ásathórr, se prima non avessi visto che vali molto meno di quanto credevo”. E subito saltò sulla piattaforma della sala un gatto grigio, piuttosto grosso, e Thórr gli si appressò, gli mise la mano sotto la pancia e cominciò a sollevarlo, ma il gatto piegava la schiena quanto più Thórr alzava la mano. Ma quando Thórr si tese quanto più poteva per tutta la sua altezza, il gatto sollevò soltanto un piede – e Thórr ormai non poté continuare questo gioco.

«Allora disse Útgardha-Loki: “Anche questa prova è andata come mi aspettavo. Il gatto è certamente molto grosso, ma Thórr è basso e piccolo in confronto alla gente di qui”. Allora Thórr esclamò: “Piccolo quanto sono, per voi, venga fuori qualcuno e si misuri con me! Adesso sono proprio arrabbiato!”. Allora Útgardha-Loki risponde e guarda lungo le tavole e disse: “Non vedo qui dentro l’uomo che non considererebbe cosa da nulla misurarsi con te”. E disse ancora: “Vediamo un po’. Fatemi venir qui la vecchia, la mia balia Elli, e Thórr combatta con lei, se vuole. Ma attento, ha piegato uomini che non mi sembravano meno forti di Thórr”.

«E subito arrivò nella sala una donna vecchissima. Allora

Útgardha-Loki le disse che doveva lottare con Ásathórr. Non è necessario spender molte parole: con quanta maggior forza Thórr premeva, tanto più quella resisteva saldamente. Poi prese l'iniziativa la vecchia e Thórr per un attimo vacillò, e i movimenti si fecero durissimi e non passò molto tempo che Thórr cadde su un ginocchio. Allora Útgardha-Loki si fece avanti e ordinò loro di cessare la lotta e disse che per Thórr non era certo il caso di sfidare altra gente nella sua casa. Così fu, e venne la notte. Útgardha-Loki offrì a Thórr e ai suoi compagni dei seggi alla tavola e trascorsero la notte bevendo e banchettando.

47. «Il giorno seguente, appena cominciò ad albeggiare Thórr si alzò, e così i suoi compagni, si vestirono e si apprestarono alla partenza. Allora venne Útgardha-Loki e fece preparare la tavola per loro e non mancò nulla alla sua buona ospitalità, cibo e bevande. Ma quando si furono saziati essi si misero in cammino. Útgardha-Loki li accompagnò fuori e fece con loro un pezzo di strada, fuori della rocca. Al momento di congedarsi Útgardha-Loki si rivolse a Thórr e gli chiese come gli pareva fosse riuscito il suo viaggio e se aveva trovato qualcuno più forte di se stesso. Thórr rispose che non poteva certo affermare di non aver subito un grande smacco nel loro incontro. “E so che mi terrete in poco conto e questo non mi fa piacere”.

«Allora Útgardha-Loki disse: “Ora che sei uscito dalla mia casa ti dirò la verità, ché finché vivo e ho potere tu non ci ritornerai più. E in verità ti posso dire che non ci saresti mai entrato, se io avessi saputo in precedenza quale incredibile forza tu possiedi e che ci avresti fatto correre un rischio così grande. Ma ti avevo preparato una serie di inganni. Anzitutto sono io quello che avete incontrato nella foresta. E quando tu dovevi sciogliere il sacco delle vivande, io l'avevo legato con un filo di ferro magico¹ così tu non trovasti

dove si potesse disfare. Poi tu mi assestasti tre colpi con il tuo martello: e il primo era il più debole e tuttavia era tanto potente che mi avrebbe ucciso se l'avessi ricevuto. Ma tu hai visto presso la mia casa quella cresta e ci hai visto sopra quelle tre valli quadrate e fra esse una molto profonda: erano i segni del tuo martello, quel monte me lo portai a difesa dai tuoi colpi, ma tu non l'hai visto. E così è stato per le gare che avete sostenuto con i miei uomini. La prima fu quella che fece Loki, aveva molta fame e mangiò velocemente, ma quello che si chiama Logi era il 'fuoco selvaggio'² e bruciò altrettanto rapidamente il recipiente e la carne. E così quando Thiálfí gareggiò nella corsa con quello che si chiama Hugi, questi era il mio pensiero,³ e Thiálfí non poteva di certo misurarsi con lui in velocità. Ma quando tu bevesti dal corno ti sembrava che la bevanda diminuisse lentamente, ti dico in fede mia, che accadde un prodigio che non credevo fosse possibile: la punta del corno arrivava fin dentro nel mare, e tu non l'hai veduto. E quando arriverai sulla riva del mare potrai vedere che diminuzione ne hai provocato bevendo". Sono quelle che ora vengono chiamate maree. E continuò: "Né meno straordinario mi è sembrato il fatto che tu abbia sollevato il gatto; a dirti la verità si spaventarono tutti coloro che videro come gli avevi fatto sollevare un piede da terra; quel gatto non era quel che ti appariva, ma era il serpente di Midhgardhr che avvolge tutte le terre e appena gli valse la sua lunghezza e che la coda e la testa rimasero a terra, e tanto ti sei proteso verso l'alto che poco mancava al cielo. E fu grande prodigio quello della lotta che hai sostenuto con Elli,⁴ che tu abbia resistito così a lungo e abbia piegato soltanto un ginocchio, ché non c'è stato né ci sarà mai nessuno che possa resistere alla 'vecchiaia', se è proceduto negli anni tanto da conoscerla. E ora è giunto il momento di separarci e sarà meglio per ambedue le parti se voi non verrete tanto spesso a trovarmi. La prossima volta difenderò la mia casa con arti simili e altre ancora, così che non avrete potere su di

me”.

«Quando Thórr udì questo discorso afferrò il martello, lo levò in aria, ma quando stava per colpire non vide più Útgardha-Loki in alcun luogo. Allora si voltò indietro verso la rocca e pensava d'infrangerla, ma non si trovò di fronte che dei prati ampi e belli – ma nessuna costruzione. Finalmente si volse e riprese il suo cammino finché giunse di nuovo nel luogo detto Thrúdhvangr. A dire il vero egli s'era ripromesso di incontrare ancora il serpente di Midhgardhr, come poi accadde.

«Non credo che nessuno ti possa raccontare in modo più veritiero di questo viaggio di Thórr».

48. Allora disse Gangleri: «Potentissimo è questo Útgardha-Loki, e parecchio sa d'astuzia e di magia. Ch'egli è tanto potente lo si può vedere dal fatto che ha dei seguaci di tal forza. Ma Thórr si è mai vendicato di ciò?».

Hár risponde: «Non è ignoto nemmeno fuor della cerchia dei dotti che Thórr si prese la rivincita per quel viaggio di cui s'è detto poco fa; e a casa non trascorse molto tempo che si preparò per il viaggio con tale fretta che non portò con sé né il carro, né i capri e nemmeno dei compagni. Se ne andò da Midhgardhr sotto le spoglie di un giovane e una sera arrivò da un gigante che si chiamava Hymir. Là Thórr trascorse la notte come ospite.¹ All'alba Hymir si alzò e si vestì e si preparò a uscire in mare per pescare. Thórr balzò in piedi e in un momento fu pronto e chiese a Hymir se lo lasciava remare con lui, ma Hymir rispose che gli sarebbe stato di ben poco aiuto, piccolo e minuto qual era, “e avrai freddo se rimango tanto a lungo e al largo, come sono solito fare”. Ma Thórr disse che avrebbe remato tanto a lungo e tanto lontano dalla riva da non esser sicuro che sarebbe stato lui il primo a proporre di tornare, e Thórr era tanto adirato col gigante che già era pronto a scaraventargli

addosso il martello, ma si dominò pensando che avrebbe provato la sua forza altrove. Chiese a Hymir cosa avessero per esca, ma Hymir gli disse di procurarsela da solo. Allora Thórr si volse verso il luogo dove aveva visto una mandria di buoi, che Hymir possedeva, prese il bue più grosso, che si chiamava Himinhriótr, e gli staccò la testa e con questa se ne andò sul mare. Intanto Hymir aveva spinto in acqua la barca. Thórr vi salì e si sedette a poppa,² prese i due remi e si mise a remare e parve a Hymir che il viaggio procedesse spedito con quel vogare.

«Hymir remava a prua e i remi battevano rapidi. Poi Hymir disse che erano arrivati nelle acque dov'era solito fermarsi a pescar sogliole. Ma Thórr disse che voleva andare molto più al largo e ripresero a vogare con energia. Hymir disse poi che erano giunti a un punto oltre il quale sarebbe stato pericoloso avanzare a causa del serpente di Midhgardhr. Ma Thórr replicò che si poteva ancora remare per un po' e così fece. Hymir ne fu molto contrariato.

«E finalmente Thórr tirò i remi in barca e si preparò una lenza molto robusta, né l'amo lo era meno e altrettanto solido. Poi Thórr fissò all'amo la testa del bue e la gettò fuori bordo e l'amo calò a fondo. In verità bisogna dire che Thórr riuscì a ingannare il serpente di Midhgardhr proprio come Útgardha-Loki aveva schernito lui quand'egli aveva sollevato il mostro con la mano.

«Il serpente di Midhgardhr ingoiò la testa di bue, ma l'amo gli si infilzò nelle fauci. E quando il mostro se ne accorse diede un tal violento strappo che ambedue i pugni di Thórr sbatterono contro il bordo della barca. Allora Thórr si adirò e crebbe nella sua forza divina, puntò i piedi con tal violenza che essi sprofondarono attraverso la barca fin sul fondo del mare, e trasse il serpente sul bordo. Ma certo nessuno può affermare di aver visto qualcosa di terrificante se non ha veduto con quali occhi Thórr guardò il serpente e dal basso il serpente lo fissava sputando veleno.

«Si dice che il gigante Hymir mutò colore, impallidì ed ebbe paura

quando vide il serpente e che il mare entrava e usciva dalla barca. E proprio nel momento in cui Thórr aveva afferrato il martello e lo brandiva in aria, il gigante prese il suo coltello da pescatore e troncò la lenza di Thórr oltre il bordo. E il mostro sprofondò nel mare. Thórr scagliò il suo martello dietro di esso, e taluni dicono che gli abbia staccato la testa proprio sotto il livello delle onde, ma io credo di poterti dire in verità che il serpente di Midhgardhr vive ancora e che si trova nel mare esterno. Thórr levò il pugno e colpì Hymir all'orecchio e quello volò fuor della barca che gli si videro le piante dei piedi. Poi Thórr camminò nel mare fino a terra».

49. Allora Gangleri disse: «Sono avvenuti altri fatti importanti fra gli Asi? Una grandissima impresa ha compiuto Thórr in questo viaggio».

Hár risponde: «C'è da raccontare fra gli eventi quello che agli Asi parve ancor più importante. Questa storia ha inizio quando Baldr, il buono, sognò sogni grandi e forieri di pericolo per la sua vita.¹ E quand'egli raccontò agli Asi quei sogni, essi si riunirono a consiglio e fu deciso di esigere per Baldr garanzia da ogni genere di danno.² E Frigg ottenne giuramenti che ogni cosa avrebbe risparmiato Baldr: fuoco e acqua, ferro e ogni specie di metallo, pietre, terra, alberi, malattie, animali, uccelli, veleno, serpenti. E ciò fatto e definito fu un passatempo per Baldr e per gli Asi ch'egli stesse ritto nel thing e tutti gli altri mirassero a lui, chi da lontano, chi da vicino colpendolo, chi scagliando sassi, ma qualsiasi cosa venisse fatta, nulla lo danneggiava, e a tutti loro ciò pareva gran vantaggio.

«Ma quando Loki, figlio di Laufey, vide questo, gli dispiacque che nulla recasse danno a Baldr. Andò da Frigg a Fensalir e prese le sembianze di una donna. Allora Frigg domanda a quella donna se sa cosa facciano gli Asi nel thing. E quella raccontò che tutti tiravano su Baldr e che questi non ne aveva danno. Allora Frigg

disse: “Né arma né legno³ possono recar danno a Baldr – ne ho avuto giuramento da tutte le cose”. Chiede allora la donna: “Tutte le cose hanno giurato di risparmiare Baldr?”. E Frigg risponde: “Cresce una pianticella a ponente della Valhöll che ha nome vischio; mi parve troppo giovane per pretenderne il giuramento”. Subito dopo la donna se ne partì.

«Loki prese la pianticella di vischio, la strappò e andò al thing. Là Hödhr se ne stava solo, fuor della cerchia degli altri, poiché era cieco. Allora Loki parlò con lui: “Come mai non tiri anche tu su Baldr?”. Egli risponde: “Perché non vedo dov’è Baldr e poi perché sono senz’armi”. Allora Loki disse: “Fai come fanno gli altri, rendi onore a Baldr, ti indicherò io dove si trova. Colpiscilo con questo bastoncino”. Hödhr prese il vischio e lo scagliò su Baldr secondo l’indicazione di Loki; il colpo lo trapassa e lo abbatte a terra morto. E questa è stata la disgrazia maggiore avvenuta fra gli dèi e fra gli uomini.

«Quando Baldr giacque morto, tutti gli dèi rimasero senza voce e così le mani tese per prenderlo ricaddero, si guardarono l’un l’altro e tutti ebbero un unico pensiero contro colui che aveva compiuto quell’azione. Ma nessuno poteva trar vendetta, tanto sacro era quel luogo di pace.⁴ E quando gli Asi tentarono di parlare venne loro piuttosto il pianto alla gola, così che nessuno poté dire all’altro con parole il proprio dolore. Ma Ódhinn sofferse questo male più d’ogni altro poiché meglio d’ognuno sapeva qual grande perdita e qual danno fossero agli Asi nella morte di Baldr.

«Quando gli dèi ritornarono in sé Frigg parlò e chiese chi fra gli Asi volesse guadagnarsi tutto il suo amore e la sua benevolenza e volesse percorrere la via di Hel e vedere se riusciva a trovare Baldr e offrire a Hel il riscatto s’ella avesse consentito a lasciar tornare a casa Baldr in Ásgardhr. Ha nome Hermódhr l’ardito,⁵ figlio di Ódhinn, chi si offrì per questo viaggio. Allora fu preso Sleipnir, il destriero di Ódhinn, e recato colà e Hermódhr montò sul cavallo e

partì al galoppo.

«Ma gli Asi presero il corpo di Baldr e lo portarono presso il mare. Hringhorni si chiama la nave di Baldr, era la più grande di tutte le navi: questa volevano spostare gli dèi e porvici la pira di Baldr. Ma la nave non si moveva. Allora si mandò a Iötunheimr a chiamare quella gigantessa che ha nome Hyrrokkin, ed essa venne a cavallo di un lupo e aveva per briglie delle serpi velenose, scese dalla sua cavalcatura e Ódhinn chiamò quattro berserkir per far la guardia a quella cavalcatura ed essi per tenerla non poterono far a meno di rovesciarla a terra. Poi Hyrrokkin si pose contro la prua della nave e alla prima spinta la spostò così che il fuoco sprigionò dai sostegni⁶ e le terre tremarono. Allora Thórr s'infuriò e afferrò il martello e le avrebbe fracassato la testa se gli dèi non avessero interceduto perché la risparmiasse.

«Poi fu recato sulla nave il corpo di Baldr, e ciò vide la sposa di lui, Nanna, figlia di Nep, e le si spezzò il cuore dal dolore e morì; anch'ella fu posta sulla pira e a questa fu appiccato il fuoco. Thórr era presente e consacrò il rogo con Miöllnir, ma un nano gli capitò correndo fra i piedi, aveva nome Litr, e Thórr gli diede un calcio e lo fece finire nel fuoco, ed esso bruciò.⁷

«A questa cerimonia della cremazione intervennero genti di varie stirpi. Primamente è da dire di Ódhinn e che con lui venne Frigg e le Valchirie e i suoi corvi. Ma Freyr giunse sul carro trainato dal cinghiale che ha nome Gullinbursti oppure Slíðrúgtanni. E Heimdallr giunse a cavallo di Gulltoppr, e Freyia guidava i suoi gatti. E giunse anche una gran folla di giganti e di thursi. Ódhinn pose sul rogo l'anello d'oro che si chiama Draupnir, ed era sua propria natura che a ogni nona notte si staccavano da esso come gocce otto anelli d'oro di ugual peso. Il cavallo di Baldr fu condotto al rogo con tutti i finimenti.

«Di Hermóðhr è da dire che egli cavalcò nove notti per valli oscure e profonde da non veder nulla innanzi a sé, finché giunse al fiume

Giöll e passò al galoppo il ponte che lo sovrasta. Esso è coperto d'oro fulgente. Módhgudhr è chiamata la vergine che guarda il ponte. Ella gli chiese il suo nome e la sua stirpe e disse che il giorno precedente avevano superato il ponte cinque gruppi d'uomini morti – “ma il ponte non rintrona meno sotto di te solo e tu poi non hai il colore degli uomini morti. Perché percorri la via di Hel, tu?”. Egli risponde: “Cavalcherò fino a Hel per ritrovare Baldr. Per caso tu l'hai visto Baldr sulla via di Hel?”. E quella disse che Baldr aveva traversato lì il ponte di Giöll e che in giù verso nord si trova la strada che porta a Hel.

«Allora Hermódhr cavalcò finché giunse ai cancelli di Hel; qui egli scese da cavallo, ne assicurò i finimenti, rimontò, diede di sprone, e il destriero balzò con tale impeto oltre i cancelli che certo nemmeno li sfiorò. Poi Hermódhr cavalcò verso la sala e colà scese da cavallo ed entrò nella sala e vide Baldr, suo fratello, seduto sul seggio più alto – e là Hermódhr trascorse la notte. Ma al mattino Hermódhr chiese a Hel che Baldr tornasse a casa con lui e disse quanto grande era il dolore fra gli Asi. Ma Hel replicò che questa era l'occasione in cui si sarebbe potuto provare se Baldr fosse tanto universalmente amato quanto si diceva e “se tutte le cose nei mondi, vive e morte, lo piangeranno, allora egli tornerà presso gli Asi, ma rimarrà presso Hel se qualcuno si rifiuta di farlo e non vuol piangerlo”. Poi Hermódhr si alzò e Baldr lo accompagnò fuori della sala e prese l'anello Draupnir e lo mandò a Ódhinn per ricordo, e Nanna mandò a Frigg un panno e altri doni, a Fulla un anello d'oro. Quindi Hermódhr ripercorse a cavallo la sua strada e giunse ad Ásgardhr e riferì tutti i fatti ch'egli aveva visto e udito.

«Subito gli Asi inviarono per tutto il mondo messaggeri a chiedere che Baldr fosse pianto e in tal modo tratto via da Hel. E tutti lo fecero, uomini e ogni altro essere vivente e la terra e le pietre e alberi e ogni metallo – siccome tu avrai veduto che queste cose piangono quando escono dal gelo nel calore. Quando i messi

tornarono a casa e avevano ben svolto il loro compito, trovarono in una dimora una vecchia, che stava seduta, si chiamava Thökk. Ed essi pregarono anche lei di piangere Baldr per trarlo da Hel. Ma ella disse:

Thökk piangerà
con occhi asciutti
il viaggio di Baldr fino al rogo;
dal figlio del vecchio
né vivo né morto
mai ebbi vantaggio:
tenga Hel quel che ha.⁸

Ma si suppone che fosse Loki, figlio di Laufey, che ha recato il male maggiore fra gli Asi».

50. Allora Gangleri disse: «Cose gravissime ha provocato Loki, e per aver fatto sì che prima Baldr fosse ucciso e che poi non fosse tratto da Hel. Ma per tutto questo si prese vendetta su di lui?».

Hár risponde: «Tutto ciò gli fu ripagato in modo tale ch'egli se ne ricorderà a lungo. Quando l'ira degli dèi fu grandissima, com'era da aspettarsi, egli fuggì via e si nascose su una montagna e là si costruì una casa con quattro porte, che potesse vedere fuor di essa in tutte le direzioni. Ma spesso durante il giorno egli assumeva la forma di un salmone e si celava nella cascata di Fránangr. Là egli meditava su quali trappole gli Asi avrebbero potuto escogitare per catturarlo in quella cascata. Una volta se ne stava seduto in casa, aveva preso del filo di lino e lo annodava in maglie, così come da allora si fa una rete, dinnanzi a lui ardeva il fuoco. A un tratto si accorse che gli Asi non erano ormai molto lontani: Óðhinn aveva visto da Hlidskiálf dov'egli si trovava. Allora balzò in piedi

immediatamente, e poi fuori nel fiume, e aveva gettata la rete nel fuoco.

«Quando gli Asi giunsero alla casa, per primo vi entrò quello che fra tutti è il più saggio e che ha nome Kvasir;¹ e quand'egli vide sulla cenere bianca del fuoco che vi era bruciata la rete, comprese che quello era uno strumento per prendere i pesci e lo disse agli Asi. Tosto essi si misero all'opera e fecero una rete come quella che vedevano nella cenere, fabbricata da Loki. E quando la rete fu pronta gli Asi andarono al fiume e gettarono la rete nella cascata. Thórr teneva un capo della rete e tutti gli Asi l'altro, e tirarono la rete. Ma Loki le sfrecciò davanti e si rifugiò sul fondo fra due pietre. Essi tirarono la rete sopra di lui e si accorsero che al di sotto v'era qualcosa di vivo e tornarono ancora una volta alla cascata e gettarono di nuovo la rete e ci avevano assicurato tali pesi che niente le sarebbe potuto sfuggire sul fondo. Allora Loki guizza sempre avanti alla rete, ma quando vede che è vicino al mare salta al di sopra del bordo di essa e risale velocemente alla cascata. Ora videro gli Asi dov'era andato; risalirono anch'essi alla cascata e si divisero in due schiere, ma Thórr procedette a piedi in mezzo all'acqua, e andarono così verso il mare. Ora Loki considera le due vie di scampo: è un pericolo mortale saltar nel mare, quanto lo è l'altro di saltar oltre la rete, ma questo egli fece, saltò quanto più agilmente poté oltre il bordo della rete. Thórr allungò la mano verso di lui e lo afferrò. Ma esso gli scivolò di mano così che lo trattenne stringendolo alla coda – ed è questa la ragione per cui la coda del salmone è sottile.

«Ora Loki era preso, senza scampo, e fu portato in una caverna. Là presero tre pietre piatte e le posero ritte e praticarono un foro in ognuna. Poi furon presi i figli di Loki, Vali e Nari o Narfi; gli Asi trasformarono Vali in un lupo e questi sbranò subito Narfi suo fratello. Allora gli Asi presero gli intestini di lui e legarono Loki sopra le tre pietre taglienti: l'una gli sta sotto le spalle, l'altra sotto i

lombi e la terza sotto i garretti; e le corde divennero ferro. Poi Skadhi prese un serpente velenoso e lo assicurò sopra di lui in modo che il veleno gocciolasse dal serpente giù sul suo viso. Ma Sigyn, sua moglie, sta presso di lui e regge un bacile sotto le gocce di veleno, e quando esso è colmo ella va a vuotarlo. E intanto il veleno gocciola sulla faccia di lui,² ed egli sussulta così violentemente che tutta la terra trema. È ciò che voi chiamate terremoto. Là egli giace in catene fino alla fine del mondo».

51. Allora disse Gangleri: «Che cosa c'è da narrare sulla fine degli dèi? Di ciò io non ho ancor udito nulla».

Hár dice: «Cose grandi ci sono da narrare e molte. E per prima che un inverno verrà, chiamato Fimbulvetr, il grande inverno, allora turbinerà la neve da tutti i punti cardinali, il gelo sarà grandissimo e aspri i venti. Il sole non avrà più forza. Tre inverni si seguiranno e fra essi non vi sarà estate. Ma a essi precederanno tre altri inverni in cui vi saranno per tutto il mondo grandi lotte: allora i fratelli si abatteranno l'un l'altro per avidità e nessuno risparmierà padri o figli nell'assassinio e nell'incesto. Così è detto nella *Völuspá*.¹

I fratelli combatteranno,
vicendevoli uccisori,
e figli di fratelli
distruggeranno le stirpi;
tempi duri fra gli uomini,
fornicare immane.
Età d'ascia, età di spada,
s'infrangeranno gli scudi,
età di venti, età di lupi,
prima che crolli il mondo.

«Accadrà poi qualcosa che può ben essere considerato immane: il lupo ingoierà il sole e ciò apparirà agli uomini una grande sventura. Poi l'altro lupo carpirà la luna e pure recherà gran rovina. Le stelle cadranno dal cielo. Avverrà poi che la terra intera tremerà e i monti, tanto che gli alberi si sradicheranno dalla terra e i monti rovineranno e tutti i vincoli e le catene si spezzeranno e si infrangeranno. Allora il lupo Fenrir sarà libero. E il mare inonderà la terra, poiché in esso il serpente di Midhgardhr si divincherà nella sua furia iotunica per raggiungere la terra. E avverrà che Naglfar, la nave di questo nome, si scioglierà dagli ormeggi: essa è fatta delle unghie dei guerrieri morti, perciò bisogna fare attenzione che se un guerriero muore con le unghie non tagliate, aggiunge parecchio materiale per la costruzione di Naglfar, la nave che dèi e uomini s'augurano sia pronta il più tardi possibile.² Ma su quelle grandi onde Naglfar galleggerà. Hrymr si chiama il gigante che reggerà Naglfar. Il lupo Fenrir giungerà con le fauci spalancate, la mascella superiore puntata contro il cielo e l'inferiore contro la terra, e le spalancherebbe ancor più se ci fosse spazio bastante. Fuoco gli uscirà dagli occhi e dalle nari. Il serpente di Midhgardhr soffierà il suo veleno da saturarne l'aria e l'acqua: sarà spaventoso e terribile e procederà a fianco del lupo.

«In questo tumulto il cielo si squarcia e giungono al galoppo i figli di Muspell, avanti a tutti cavalca Surtr, e prima e dopo di lui divampa il fuoco. Ottima è la sua spada, essa sfolgora più che il sole.³ Ma quand'essi passeranno su Bifröst esso crollerà, com'è stato detto. La schiatta di Muspell correrà fino al campo ch'è chiamato Vígríðr, e là giungerà anche il lupo Fenrir e il serpente di Midhgardhr, e là sarà giunto anche Loki e Hrymr e con lui tutti i thursi della brina, e Loki seguiranno tutti gli uomini di Hel. Ma i figli di Muspell formeranno una loro schiera, ed essa sarà molto lucente. Il campo di Vígríðr è ampio cento miglia in ogni direzione.

«E quando questi fatti accadranno, Heimdallr si leverà e suonerà potente il suo corno, Gjallarhorn, e avvertirà tutti gli dèi ed essi terranno consiglio. Allora Óðhinn cavalcherà fino al fonte di Mímir e prenderà consiglio da Mímir⁴ per sé e le sue schiere. Allora il frassino Yggdrasill tremerà e più nulla sarà che non abbia paura nel cielo e nella terra. Gli Asi si armeranno e tutti i loro guerrieri, gli einheriar, e avanzeranno verso il campo. Primo cavalca Óðhinn con l'elmo d'oro e la bella armatura e la sua lancia ha nome Gungnir, egli punta contro il lupo Fenrir. Ma Thórr procede accanto a lui, ma non gli sarà d'aiuto, poiché dev'essere pronto a lottare contro il serpente di Midhgardhr. Freyr combatterà contro Surtr, e ci sarà un duro scontro prima che Freyr cada; la sua rovina sarà di non aver più la sua buona spada, ch'egli ha dato a Skírnir. E sarà libero anche il cane Garmr, legato davanti alla caverna di Gnipa, è il mostro più immane; combatterà contro Týr, e accadrà che si uccideranno a vicenda. Thórr sarà l'uccisore del serpente di Midhgardhr e s'allontanerà da quel luogo di nove passi, poi cadrà a terra ucciso dal veleno che il serpente gli avrà soffiato addosso durante la lotta. Il lupo ingoierà Óðhinn, questa sarà la sua morte. Ma subito dopo Vídharr si volgerà e planterà un piede sulla mascella del lupo – questo piede è calzato di una scarpa il cui materiale è stato raccolto attraverso tutti i tempi: sono i ritagli di cuoio che gli uomini tagliano via dalle scarpe per l'alluce e per il tacco, perciò colui che vuol esser d'aiuto agli Asi deve gettar via questi ritagli. Con una mano egli afferra l'altra mascella del lupo e gli lacera le fauci, e questa sarà la morte del lupo. Loki si scontrerà con Heimdallr ed essi si uccideranno l'un l'altro. Poi Surtr appiccherà fuoco alla terra e tutto il mondo brucerà. Così è detto nella *Völuspá*.⁵

Alto suona Heimdallr,
il corno è levato nell'aria,

parla Ódhinn
col capo di Mímir;
trema Yggdrasill,
il frassino eretto;
geme l'albero antico,
si libera il gigante.

Che c'è presso gli Asi?
Che c'è presso gli Elfi?
Iötunheimr tutto rimbomba,
gli Asi riuniti prendon consiglio.
Gemono i Nani
dinanzi alle porte di pietra,
gli abitatori della roccia,⁶
sapete ancora qualcosa?

Hrymr viene da oriente,
solleva lo scudo,
in iotunica furia
si torce Iörmungandr;
frusta le onde la serpe,
l'aquila grida,
dilania bianchi cadaveri.
E Naglfar leva gli ormeggi.

Una chiglia viene da oriente,
verranno di Muspell
le genti oltre il mare,
e Loki al timone;
là remano i figli del mostro,
tutti col lupo,
con loro è il fratello

di Býleistr in viaggio.

Surtr viene dal sud
con la rovina dei rami
rifulge dalla spada
il sole degli dèi guerrieri,
rovinano le rupi,
cadono i mostri,
gli eroi prendon la via di Hel
e il cielo scoppia.

Poi viene a Hlín⁷
un secondo dolore,
quando Ódhinn s'avvia
a combattere il lupo,
e l'uccisore di Beli,
splendente, contro Surtr.
Là cadrà
la gioia di Frigg.

Giunge il figlio di Ódhinn
a combattere il lupo,
Vídharr, alla lotta
con la bestia letale,
alla fine egli al figlio di Hverdhrung,⁸
la spada nella mano,
il cuore trafigge.
Così vendica il padre.

Poi s'allontana il glorioso
figlio di Hlödhyr
di poco dal serpe

senza temere vergogna.
Dovranno gli uomini tutti
disertare la terra
quando pien di furore colpisce
il difensore di Midhgardhr.

Si oscurerà il sole,
la terra sprofonda nel mare,
cadono dal cielo
le stelle lucenti;
infuria il vapore
e il nutrior della vita,⁹
alte fiamme
lambiscono il cielo.

«E qui è detto così:¹⁰

Vígríðhr si chiama il campo
dove converranno alla lotta
Surtr e gli dèi benigni.
Cento miglia
esso misura in ogni direzione,
questo è il campo a loro destinato».

52. Allora disse Gangleri: «Che cosa accadrà dopo che è bruciato il cielo e la terra e il mondo tutto e gli dèi morti e tutti gli eroi e tutto il genere umano? Non avete detto prima che ogni uomo vivrà in eterno in un qualche mondo?».

Allora Thridhi: «Molti saranno allora i luoghi buoni e molti i cattivi. Il meglio sarà di trovarsi a Gimlé, nel cielo, là vi sarà gran quantità di buone bevande per coloro che stimano questo un piacere, nella sala chiamata Brimir che si trova in Ókolnir. Una

buona dimora è pure in Nidhafiöll,¹ fatta d'oro fulvo, si chiama Sindri. In queste sale dimoreranno gli uomini buoni e onesti. A Náströnd² c'è una grande sala, orribile, con la porta rivolta a settentrione, è tutta intrecciata di corpi di serpenti, come una capanna lo è di canne, ma tutte le teste dei serpenti guardano all'interno della casa e soffiavano veleno, così che lungo la sala corrono fiumi di veleno e gli spergiuri e gli assassini li guadagnano, come qui è detto:³

Una sala io so ergersi
lontana dal sole
sulla riva dei morti,
a nord volge la porta;
le cadono dentro
gocce di veleno dal tetto,⁴
costruita è la sala
di corpi di serpenti.
Là dovranno guadare
difficili fiumi
uomini spergiuri
e assassini.

«Ma peggio è a Hvergelmir:⁵

Là Nidhhöggr tormenta
corpi d'uomini morti».

53. Allora disse Gangleri: «Vivranno allora gli dèi e ci sarà una terra o un cielo?».

Hár dice: «Allora la terra emergerà dal mare e sarà verde e bella, e i campi cresceranno senza seme. Vídharr e Váli vivranno, poiché

non il mare né la fiamma di Surtr avrà loro recato alcun danno, e abiteranno a Idhavöllr, là dove un tempo fu Ásgardhr, e là verranno i figli di Thórr, Móðhi e Magni e avranno con sé Miöllnir. E tosto verranno Baldr e Hödhr da Hel, e là tutti insieme converseranno e ricorderanno la loro arcana saggezza¹ e diranno dei fatti accaduti in passato e del mostro di Midhgardhr e del lupo Fenrir. Poi troveranno nell'erba le piastre d'oro² che gli Asi avevano avuto. Così è detto:³

Vídharr e Váli
abiteranno il sacrario degli dèi
quando la fiamma di Surtr sarà spenta.
Móðhi e Magni
avranno Miöllnir
dopo la morte di Vingnir.⁴

«Ma là dov'è detto il bosco di Hoddmímir⁵ si saranno nascosti due esseri umani a difesa dal fuoco di Surtr, si chiamano Líf e Leifthrasir, e hanno per cibo la rugiada del mattino. E da costoro verrà una progenie tanto grande che tutto il mondo sarà popolato, come qui si dice:⁶

Líf e Leifthrasir
si rifugeranno
nel bosco di Hoddmímir,
la rugiada del mattino
avranno per cibo,
da loro cresceranno le genti.

«E potrà apparirti meraviglioso che la stella solare ha generato una figlia non meno bella di sua madre,⁷ e percorre la via di sua madre,

come qui si dice:⁸

Una figlia
genera Alfrödhul,⁹
prima che Fenrir la uccida,
ed ella percorrerà,
quando morranno gli dèi,
le vie della madre, la fanciulla.

«Ma se tu sai chiedere ancora, non so donde ti venga questa capacità, poiché nessun uomo udì raccontare più a lungo, del corso dei tempi. Ora utilizza quel che hai appreso» .

54. E subito Gangleri udì gran frastuono da ogni parte e si guardò intorno, e quando meglio vide, ecco si trova all'aperto su un vasto piano e non vede né sala, né rocca. Allora riprende la sua strada e torna nel suo regno e racconta i fatti che ha visto e udito. E dopo di lui ognuno ha rinarrato queste storie.¹

SKÁLDSKAPARMÁL

OVVERO

IL LINGUAGGIO POETICO

1. Un uomo di nome Aegir oppure Hlér vive su un'isola che ora è chiamata Hlésey.¹ Egli era molto esperto di magia. Si mise in cammino per Ásgardhr, ma gli Asi già sapevano del suo viaggio, fu ben accolto e tuttavia ciò avvenne attraverso miraggi. E a sera quando si doveva bere Ódhinn fece portare alcune spade nella sala, ed erano tanto brillanti che davano luce, e non c'era altra illuminazione per quanto durò il convito. Allora gli Asi si recarono al banchetto e sugli alti seggi si assisero dodici Asi che dovevano essere giudici e questi erano i loro nomi: Thórr, Niördhr, Freyr, Týr, Heimdallr, Bragi, Vídharr, Váli, Ullr, Hœnir, Forseti, Loki, e così le Asinnie: Frigg, Freyia, Gefiun, Idhunn, Gerdhr, Sigyn, Fulla, Nanna. Ad Aegir parve magnifico quanto vedeva intorno a sé. Tutte le pareti erano adorne di begli scudi, e lì fu recato l'idromele e molto si bevve. Vicino ad Aegir sedeva Bragi, ed essi bevevano e parlavano insieme;² Bragi raccontò ad Aegir molte vicende che gli Asi avevano vissuto.

Egli cominciò la storia là dove «tre Asi partirono da casa, Ódhinn, Loki e Hœnir, e viaggiarono per monti e lande e avevano poco da mangiare. Ma quando giungono in una valle, vedono una mandria di buoi, e prendono allora un bue e lo preparano per il seydir.³ E quando pensano che dev'essere cotto, scoprono il seydir; ma non era cotto. E una seconda volta, quando aprono il seydir, dopo ch'era trascorso un po' di tempo, e non era cotto, discutono fra loro come possa accadere una cosa simile. Allora sentono sopra di loro una voce proveniente dalla quercia, e chi stava lassù diceva

d'essere la causa per cui nulla cuoceva nel seydir. Guardano su e vedono appollaiata un'aquila certo non piccola.

«Allora disse l'aquila: “Se mi darete la mia razione di bue allora il seydir funzionerà”. Essi acconsentirono. Allora essa si cala dall'albero e si posa sul seydir e come prima porzione si prende le due cosce del bue e ambedue le spalle. Allora Loki si arrabbiò, afferrò una grossa stanga, la scaglia con tutte le sue forze e colpisce il corpo dell'aquila. L'aquila cercando di evitare il colpo si leva in volo, ma la stanga rimane attaccata al suo corpo, e le mani di Loki altrettanto all'altro capo del bastone. L'aquila vola tanto alta che i piedi di Loki sbattono contro i sassi, le rocce e gli alberi, e le braccia egli pensa che si debbano staccare dalle spalle. Grida e supplica l'aquila di risparmiarlo, ma quella risponde che Loki non potrà essere libero se non le prometterà di portare fuor di Ásgardhr Idhunn e le sue mele, e Loki accetta. Così diviene libero e ritorna dai suoi compagni – e non ci sono altre notizie da riferire sul loro viaggio prima che essi giungano a casa.

«Ma al tempo convenuto Loki attira Idhunn fuor di Ásgardhr in un bosco e le racconta di avervi trovato delle mele che le sarebbero certamente parse preziose, e la pregò di portare con sé le sue mele per poterle confrontare con le altre. Allora arriva Thiazi, il gigante in forma d'aquila, prende Idhunn e vola veloce e la trasporta a Thrymheimr nella sua casa.

«Ma agli Asi fu grave la scomparsa di Idhunn, e presto essi divennero grigi e vecchi. Allora gli Asi si riunirono a consiglio chiedendosi l'un l'altro cosa si sapesse di più recente di Idhunn. E quanto di più recente si sapeva era che ella era uscita da Ásgardhr insieme a Loki. Allora Loki fu preso e portato nel consiglio e lo si minacciò di morte e di tortura. Così egli ebbe paura e disse che avrebbe cercato Idhunn nel Iötunheimr, se Freyia gli avesse prestato la veste di falco ch'ella possedeva. E quando riceve la veste di falco vola verso nord a Iötunheimr e giunge finalmente dal

gigante Thiazi; questi era uscito in barca sul mare, ma Idhunn era sola in casa. Loki la ridusse in forma di noce, la afferrò con gli artigli e volò via quanto più veloce poté. Ma quando Thiazi giunge a casa e non trova Idhunn, assume la forma d'aquila e insegue Loki, e faceva quel fruscio che fanno le aquile volando. Ma quando gli Asi videro il falco volare con la noce e l'aquila volare, uscirono sotto Ásgardhr e portarono grandi quantità di trucioli. E quando il falco giunse in volo sopra la fortezza, si calò presso le mura; gli Asi allora appiccarono il fuoco ai trucioli, l'aquila però non poté frenare il suo volo quando non vide più il falco; le sue penne presero fuoco e il suo volo ebbe fine. Gli Asi erano lì pronti e abbatterono il gigante Thiazi all'interno delle porte di Ásgardhr, e questa impresa è famosa.

«Ma Skadhi, la figlia del gigante Thiazi, prese elmo, corazza e tutte le armi e andò ad Ásgardhr per vendicare suo padre. Ma gli Asi le proposero pace e risarcimento, e come prima cosa, che si scegliesse un marito fra gli Asi, ma che lo scegliesse dai piedi senza guardare di più. Ed ella vide i piedi di un uomo, straordinariamente belli e disse: “Scelgo quello; ben poco di brutto vi può essere in Baldr!”. Ma quegli era Niördhr di Nóatún.⁴

«Ma nei suoi patti v'era dell'altro, che gli Asi facessero qualcosa di cui pensava non fossero capaci: farla ridere. Allora Loki fece così: legò una fune alla barba di una capra e l'altro capo d'essa al proprio scroto, e i due si tiravano l'un l'altro e strillavano forte, poi Loki si lasciò cadere in grembo a Skadhi, ed ella rise. Così gli Asi conclusero con lei la riconciliazione.

«Ed è anche detto che Ódhinn per risarcimento le offrì anche questo: prese gli occhi di Thiazi, li scagliò su nel cielo e ne fece due stelle».

Allora Aegir disse: «Mi sembra che Thiazi fosse grande e potente. Ma di qual schiatta era?».

Bragi risponde: «Ölvaldi si chiamava suo padre, e ti parrà notevole

quello che ti racconterò di lui. Era molto ricco d'oro e quando morì e i suoi figli dovevano dividersi l'eredità, decisero di utilizzare come misura dell'oro che si dividevano, questo sistema: che ognuno ne avrebbe preso una boccata a turno e ciascuno in ugual misura. Primo di loro era Thiazi, secondo Idhi, terzo Gangr. E noi abbiamo ora come espressione poetica fra noi di chiamar l'oro il calcolo a boccate di questi giganti e così usiamo nel parlar simbolico⁵ o in poesia chiamarlo 'discorso' oppure 'parola' oppure 'conteggio' di questi giganti».

Allora Aegir disse: «Mi sembra ben pensato per il discorso figurato».

2. E ancora Aegir domandò: «Di dove ha origine quest'arte che voi chiamate poesia?».

Bragi risponde: «Cominciò così, che gli dèi ebbero guerra con quel popolo ch'è chiamato dei Vani. Ma intavolarono trattative di pace e stabilirono un patto in questo senso: di recarsi da ambedue le parti presso un recipiente e di sputarci dentro. E quando si separarono gli dèi non vollero che quel segno di pace andasse perduto, lo presero e ne fecero un uomo; questi si chiama Kvasir ed è tanto sapiente che nessuno può porgli una domanda su alcunché ch'egli non sappia rispondere. A lungo egli andò per il mondo per recare agli uomini saggezza, ed egli venne ospite da due Nani, Fialarr e Galarr, e costoro lo invitarono a un colloquio privato e lo uccisero; fecero scorrere il suo sangue in due recipienti e in una caldaia, essa ha nome Óðhrerir e i recipienti si chiamano Són e Bodhn. Mischiarono il sangue con del miele e ne venne quell'idromele che chi ne beve diviene poeta e uomo sapiente.¹ I Nani raccontarono agli Asi che Kvasir era soffocato nella sua stessa sapienza, poiché non c'era nessuno tanto saggio da poter attingere al suo sapere.

«Poi quei Nani invitarono presso di sé il gigante di nome Gillingr e

la moglie di lui. E invitarono Gilligr ad andar in barca con loro sul mare. Ma quando furono lontani da terra i Nani spinsero la barca contro i cavalloni e così la fecero rovesciare. Gilligr non sapeva nuotare e affogò, mentre i Nani recuperarono la loro barca e tornarono a riva. Raccontarono alla moglie di lui quel che era successo ed ella ne ebbe gran dolore e pianse forte. Allora Fialarr le chiese se potesse darle sollievo vedere sul mare il punto dove suo marito era annegato. Ed ella consentì. Allora egli disse a Galarr, suo fratello, di salire sopra la porta e quand'ella fosse uscita di farle cadere sulla testa una pietra da mulino, poiché, disse, non poteva sopportare quel lamento. E quegli fece così. Allorché Suttungr, nipote di Gilligr, venne a sapere tutto ciò, si recò dai Nani, li prese, uscì in mare e li mise su una roccia che veniva coperta dall'alta marea. Essi pregarono Suttungr di risparmiar loro la vita e gli offrirono come risarcimento per la morte dello zio il prezioso idromele, e così fu convenuto tra loro. Suttungr si portò a casa l'idromele e lo custodì nel luogo che ha nome Hnitbiörg e vi pose a guardia sua figlia che ha nome Gunnlödh.

«Per questo noi chiamiamo la poesia 'sangue di Kvasir' oppure 'bevanda dei Nani' oppure ancora 'sazietà' o qualsiasi designazione di un liquido, 'di Óðhrerir', o 'di Bodhn' o 'di Són' e poi ancora 'veicolo dei Nani', poiché questo idromele li tolse indenni dalla roccia nel mare; oppure 'idromele di Suttungr' oppure 'acqua di Hnitbiörg'».

Allora Aegir disse: «Mi par discorso oscuro designare la poesia con tali perifrasi. Ma come arrivarono gli Asi all'idromele di Suttungr?».

Bragi rispose: «Ne tratta questa storia. Óðhinn era in viaggio e giunse in un luogo dove c'erano nove servi che stavano mietendo il fieno. Chiese se volevano che affilasse le loro falci e quelli assentirono. Allora egli trasse dalla cintola una cote e affilò. Quelli poi trovarono che le falci tagliavano molto meglio e chiesero di

poter comprare quella cote. Ed egli stabilì che chi voleva comprarla doveva pagare un prezzo molto alto. Ma tutti si dissero d'accordo e loregarono di venderla loro. Egli allora lanciò la cote in aria. E tutti volevano afferrarla e si accapigliarono in tal modo che ognuno con la falce tagliò la gola all'altro.

«Óðinn cercò alloggio per la notte presso il gigante che si chiama Baugi, fratello di Suttungr. Baugi spiegò come la sua situazione fosse difficile perché i suoi nove servi s'erano uccisi l'un l'altro e che non aveva alcuna speranza di trovare dei lavoranti. Óðinn gli disse di chiamarsi Bölverkr² e si offrì di assumere il lavoro dei nove uomini, ma chiese come compenso un sorso dell'idromele di Suttungr. Baugi dichiarò di non poter disporre in alcun modo di quell'idromele e disse che Suttungr voleva possederlo lui solo, ma promise che sarebbe andato con Bölverkr per tentare di ottenere l'idromele. Bölverkr durante l'estate fece per Baugi il lavoro di nove uomini e quando giunse l'inverno egli chiese a Baugi il suo compenso. Così andarono tutt'e due: Baugi espone a Suttungr, suo fratello, il patto con Bölverkr. Ma Suttungr rifiuta decisamente anche una goccia di idromele. Allora Bölverkr disse a Baugi che dovevano escogitare qualche trucco per arrivare al met. E Baugi è d'accordo. Bölverkr tira fuori il trapano che ha nome Rati e dice che Baugi deve forare la roccia, se il trapano funziona a dovere. E questi fa così. Dopo un po' Baugi dice che la roccia è forata. Ma Bölverkr soffiò nel buco e le schegge gli volarono addosso. E allora capì che Baugi voleva ingannarlo e lo invitò a forare la roccia fino in fondo. E Baugi lo fece. Quando Bölverkr soffiò per la seconda volta la polvere e le schegge volarono verso l'interno. Allora Bölverkr prese la forma di un serpente e strisciò nel buco. Baugi cercò di infilzarlo con il trapano, ma lo mancò. Bölverkr procedette fin là dov'era Gunnlödh e giacque presso di lei tre notti ed essa promise di fargli bere tre sorsi di idromele. Con il solo primo sorso egli vuotò tutto Óðhrerir, e con il secondo Bodhn e

con il terzo Són, ed ebbe tutto l'idromele. Poi si trasformò in aquila e volò via quanto più velocemente poté. Ma quando Suttungr vide quell'aquila prese anch'egli forma d'aquila e l'inseguì. Quando gli Asi videro in quale direzione volava Ódhinn, posero fuori nella corte i loro recipienti e quando Ódhinn giunse sopra Ásgardhr sputò l'idromele nei recipienti. Nondimeno egli fu tanto prossimo a essere preso da Suttungr che lasciò cadere all'indietro un po' di met, e nessuno se ne avvide, e lo ebbe chiunque ne volle. Noi la chiamiamo 'la parte del poetastro'. E Ódhinn donò l'idromele di Suttungr agli Asi e a quegli uomini che sanno poetare. Per questo noi chiamiamo la poesia 'preda' oppure 'scoperta' di Ódhinn e 'sorso' di lui e suo 'dono' e anche 'bevanda degli Asi'».

3. [17] Bragi raccontò a Aegir che «Thórr si trovava a viaggiar in oriente per combattere i troll, quando Ódhinn andò, a cavallo di Sleipnir, a Iötunheimr e giunse da quel gigante che si chiamava Hrungnir. Allora Hrungnir chiede chi sia quell'uomo con l'elmo d'oro che cavalca per aria e per acqua, e conviene ch'egli possiede un destriero veramente eccellente. Ódhinn rispose che voleva scommetterci la testa che a Iötunheimr non c'era alcuna cavalcatura che fosse altrettanto buona. Hrungnir replica che è certo un buon cavallo, ma che lui ne possiede uno dal passo ben più lungo, "si chiama Gullfaxi" e Hrungnir s'infuriò: balza sul suo cavallo e insegue Ódhinn al galoppo pensando di ripagarlo della sua vanteria. Ódhinn galoppava così veloce da trovarsi ormai oltre la collina successiva, ma Hrungnir era preda di tal furore iotunico che non si riprese se non quando si ritrovò al di là dei cancelli di Ásgardhr. E quand'egli giunse alle porte della sala, gli Asi lo invitarono a bere con loro. Egli entrò nella sala e si fece portare da bere. Gli recarono allora le coppe dalle quali era solito bere Thórr, e Hrungnir le vuotò. E quando fu ubriaco non risparmiò parole

grosse, dichiarò che avrebbe sollevato la Valhöll e l'avrebbe portata a Iötunheimr, che avrebbe sprofondato Ásgardhr sotto terra e accoppiato tutti gli dèi, fuorché Freyia e Sif che voleva portare con sé a casa sua. E Freyia s'apprestava a mescergli da bere ed egli proclamò che avrebbe bevuto tutta la birra degli Asi. Ma gli Asi non sopportarono oltre i suoi discorsi provocatori e invocarono Thórr. Immediatamente Thórr comparve nella sala e teneva levato in aria il martello ed era oltremodo irato, e chiede chi mai ha deciso che dei cani di giganti dovessero bere colà e chi ha permesso che Hrungnir sostasse nella Valhöll e perché mai Freyia gli servisse da bere come a un banchetto degli Asi. Allora Hrungnir risponde e non guarda a Thórr con occhio amichevole: disse che Ódhinn lo aveva invitato a bere ed egli si trovava lì con la sua garanzia. Disse allora Thórr che Hrungnir avrebbe avuto di che pentirsi per quell'invito prima di uscire di lì. Ma Hrungnir ribatté che Ásathórr avrebbe avuto ben poco onore ad abbatterlo così inerme; ben più coraggio è necessario s'egli oserà battersi con lui presso il confine a Griótúnagardhr. "È stato proprio sciocco da parte mia, disse, lasciare a casa lo scudo e la cote. Se avessi qui le mie armi, ora potremmo batterci in dello,¹ ma in questa situazione io ti dichiaro un vigliacco se mi vuoi uccidere quando sono senz'armi".² Thórr non aveva nessuna intenzione di evitare di battersi in singolar tenzone, una volta che era stato sfidato, anche perché fin'allora nessuno l'aveva mai sfidato. Poi Hrungnir se ne partì subito e corse veloce finché giunse a Iötunheimr. E tosto il suo viaggio fu ben noto fra i giganti e anche la sfida a Thórr; ben sapevano i giganti quanto grande fosse la posta in gioco in questo combattimento. Avevano da aspettarsi il peggio da Thórr, qualora Hrungnir fosse caduto, poiché fra loro egli era il più forte.

«Così i giganti fecero un uomo di fango a Griótúnagardhr, alto nove miglia e largo tre al torace; ma non trovarono un cuore abbastanza grande da essergli adatto, finché non lo presero a una

cavalla, ed esso non gli rimase granché saldo quando giunse Thórr. Anche Hrungrir aveva un cuore che è famoso: di pietra dura e munito di tre punte a corno – così come quel segno che da allora viene inciso e che si chiama ‘cuore di Hrungrir’.³ Di pietra era anche la sua testa. E il suo scudo era di pietra, largo e spesso, e aveva lo scudo innanzi a sé quando stava ritto a Griótúnagardhr e attendeva Thórr, e come arma aveva una cote e la teneva levata sopra la spalla e non aveva certo un aspetto rassicurante. Al suo fianco stava il gigante di terra, chiamato Mökkurkálfi, e aveva una gran paura. E si racconta infatti che quando vide Thórr se la fece addosso.

«Thórr andò sul luogo del combattimento e con lui Thiálfí. Poi Thiálfí corse innanzi là dov’era Hrungrir e gli disse: “Tu sei imprudente, gigante, a startene qui con lo scudo davanti a te, Thórr ti ha visto e ti attaccherà dal basso, provenendo dalla terra”. Allora Hrungrir si mise lo scudo sotto i piedi e ci rimase ritto sopra reggendo la cote con ambe le mani. Tosto vide dei fulmini e udì dei tuoni possenti. E vide Thórr nella sua furia divina che giungeva potente e brandiva il martello e lo scagliò di lontano contro Hrungrir. Hrungrir leva la cote con tutt’e due le braccia e la scaraventa contro di lui. Ma la cote si scontra in aria con il martello e va in frantumi, un pezzo cade a terra (ed è di lì che provengono tutte le pietre per affilare); un altro pezzo si conficcò nella testa a Thórr tanto ch’egli cadde a terra. Ma il martello Miöllnir colpì Hrungrir in mezzo alla fronte e gli maciullò completamente il cranio, ed egli cadde in avanti al di sopra di Thórr, così che un suo piede si trovò sul collo del dio. Intanto Thiálfí combatté contro Mökkurkálfi e questi cadde con poca gloria.

«Allora Thiálfí andò da Thórr per togliergli di dosso il piede di Hrungrir, ma non aveva forza bastante. Poi vennero tutti gli Asi, quando seppero che Thórr era caduto, e tentarono di togliergli il piede dal collo, ma non ci riuscirono. Allora venne Magni, figlio di

Thórr e di Jàrnsaxa, egli aveva allora tre giorni d'età: liberò d'un colpo Thórr dal piede di Hrungnir e disse: "Guarda che peccato, padre, che sono arrivato tardi. Penso che questo gigante l'avrei accoppato con un pugno se l'avessi incontrato". Poi Thórr si alzò in piedi, salutò suo figlio e disse che prometteva bene per il futuro. "Ora voglio" disse "darti il cavallo Gullfaxi", ch'era stato di Hrungnir. Allora Ódhinn interloquì e disse che Thórr agiva male donando quel buon destriero a suo figlio e non a suo padre.

«Thórr ritornò a Thrúdhvangr e la cote gli stava ancora nella testa. Allora egli si recò dalla völva di nome Gróa, moglie di Aurvandill l'ardito. Ella cantò i suoi incantesimi sopra Thórr finché la cote si mosse. Ma quando Thórr se ne accorse e credette ormai di potersi liberare di quella pietra, volle compensare Gróa per la sua guarigione e darle una gioia e le raccontò che, provenendo dal settentrione, aveva guadato gli Élivágar e aveva trasportato in spalla dentro un cesto un certo Aurvandill, che pure veniva da nord, da Iötunheimr, e come prova aggiunse che un alluce dell'uomo era uscito dal cesto e s'era congelato e così Thórr l'aveva spezzato via e scagliato nel cielo e ne aveva fatto una stella col nome di Pollice di Aurvandill. Thórr disse ancora che non sarebbe passato molto tempo a che Aurvandill fosse di ritorno. Ma Gróa fu tanto felice che dimenticò ogni incantesimo e la cote non si mosse più e rimane nella testa di Thórr. Ora non si deve gettare una cote attraverso l'aia, altrimenti si muove la cote nella testa di Thórr».

Thiódhólfr da Hvin ha trattato questa saga nel *Haustlög*.⁴

4. Allora disse Aegir: «Hrungnir mi ha fatto una grande impressione. Ma Thórr ha compiuto altre imprese quando ha avuto a che fare con i troll?».

[18]. Allora Bragi risponde: «Molte cose ci sono da raccontare di quando Thórr andò alla casa di Geirrödhr, e non aveva allora il

martello Miöllnir né la cintura della forza né i guanti di ferro, e di ciò era responsabile Loki, ed era con lui in quel viaggio. Era accaduto infatti a Loki una volta che se ne volava per diletto con la veste di falco di Frigg, ch'egli per curiosità si dirigesse alla casa di Geirrödhr e ne vedesse la grande sala: là si posò e guardò dentro attraverso il finestrino del tetto. Ma Geirrödhr guardò verso di lui e ordinò che prendessero quell'uccello e glielo portassero. Ma all'uomo mandato a prenderlo riuscì faticoso salire per la parete della sala, tanto essa era alta, piacque a Loki che quegli si affaticasse tanto per raggiungerlo e si ripropose di non volar via fin quando quello non avesse compiuto tutto intero il suo difficile percorso. Ma quando l'uomo lo raggiunse egli apre le ali e punta energicamente i piedi per spiccare il volo, ma i suoi piedi rimangono incollati al tetto. Così Loki fu preso e portato al gigante Geirrödhr. Ma quando questi lo guardò negli occhi intuì che doveva trattarsi di un uomo e gli chiese di parlare, ma Loki taceva. Allora Geirrödhr chiuse Loki in una cassa e non gli diede da mangiare per tre mesi. Poi Geirrödhr lo tolse di lì e gli ingiunse di parlare e Loki disse chi era e per il proprio riscatto fece giuramento a Geirrödhr di condurre alla sua casa Thórr in tal modo che questi non avrebbe avuto né il martello né la cintura della forza.

«Thórr aveva trascorso la notte presso la gigantessa ch'è chiamata Gríðhr; era la madre di Víðharr il taciturno. Ella disse a Thórr la verità a proposito di Geirrödhr, che era un gigante molto accorto e sapiente e quanto mai difficile da trattare. E gli diede la cintura della forza e i guanti di ferro che lei possedeva e la sua verga che ha nome Gríðharvölr.

«Poi Thórr andò a quel fiume che ha nome Vimur, il più grande di tutti. Là egli cinse la cintura della potenza e puntò Gríðharvölr in direzione della corrente: Loki si teneva alla cintura della forza. Allorché Thórr giunse in mezzo alla corrente del fiume, l'acqua crebbe tanto da frangersi contro le sue spalle. Allora Thórr

pronunciò queste parole:

Non crescere ora, Vimur,
poiché voglio guadarti
e giungere alla dimora del gigante:
sappi, se tu cresci,
cresce la mia forza divina
alta quanto il cielo.¹

«Poi Thórr guarda in su, controcorrente, e vede Gialp, la figlia di Geirröðhr, in una gola, reggersi a cavallo del fiume con un piede su ogni riva, ed era lei che provocava la piena. Allora Thórr raccolse dal fiume una grossa pietra e gliela lanciò contro dicendo: “Alla fonte s’ha da tappare l’acqua!”. E non mancò il suo bersaglio. E proprio in quel momento si trovò presso la riva, si afferrò a un sorbo e uscì dal fiume. Di qui è nato il modo di dire che il sorbo è ‘l’aiuto di Thórr’.

«Quando Thórr arrivò da Geirröðhr, dapprima fu assegnata ai due compagni, come alloggio, la stalla delle capre, e c’era uno sgabello e lì s’accomodò Thórr. Ma poi si accorse che lo sgabello sotto di lui s’alzava verso il soffitto. Allora puntò Gríðharvölr contro le travi e fece forza sulla sedia in senso opposto: ci fu un grande schianto e seguì un gran urlo. Sotto lo sgabello si erano messe le figlie di Geirröðhr, Gialp e Greip, e Thórr aveva spezzato la schiena a tutt’e due.²

«Poi Geirröðhr fece chiamare Thórr nella sala per giocare. C’erano grandi fuochi accesi per tutta la lunghezza della sala. E quando Thórr apparve nella sala di fronte a Geirröðhr, questi prese dal fuoco, con le molle, un pezzo di ferro rovente e lo scagliò contro Thórr. Ma Thórr lo afferrò col suo guanto di ferro e lo levò in aria, ma Geirröðhr balzò dietro un pilastro di ferro per ripararsi. Thórr scagliò il blocco rovente ed esso passò attraverso il pilastro,

attraverso Geirröðhr e attraverso la parete per finir fuori conficcato in terra».

Di questa storia ha cantato Eilífr Gudhrúnarson nella *Thórsdrápa*.³

5. [35] «Perché l'oro è chiamato chioma di Sif?».

«Loki, figlio di Laufey, per cattiveria, era riuscito a tagliare a Sif tutti i capelli. Quando Thórr lo venne a sapere, afferrò Loki e gli avrebbe spezzato tutte le ossa, se questi non avesse giurato di ottenere dagli Elfi oscuri che facessero per Sif una chioma d'oro che crescesse come ogni altra capigliatura. Dopo di che Loki andò da quei Nani che sono chiamati figli d'Ívaldi, ed essi fabbricarono la capigliatura e Skídhbladhnr e la lancia che fu poi di Óðhinn e che ha nome Gungnir. Poi Loki scommise la testa con il nano Brokkr che il fratello di questi, Eitri, non sarebbe stato capace di produrre tre oggetti altrettanto portentosi quali erano quelli. Quando essi giunsero alla fucina Eitri pose una pelle di porco sulla fucina e disse a Brokkr di soffiare e di non smettere prima ch'egli avesse tolto dalla fucina quanto ci aveva posto. Ma appena egli lasciò la fucina, mentre l'altro soffiava, una mosca gli si posò sulla mano e lo punse. Ma questi continuò a soffiare come prima finché il fabbro tolse l'opera dalla fucina, ed era un cinghiale e le sue setole erano d'oro.

«Poi mise nella fucina dell'oro e pregò il fratello di far aria e di non smettere fin quando egli fosse ritornato e se ne andò. Ma arrivò la mosca e gli si posò sul collo e lo punse il doppio più forte di prima. Ma egli continuò a far aria finché il fabbro tolse dalla fucina l'anello d'oro che si chiama Draupnir.

«Allora mise del ferro nella fucina e pregò suo fratello di far aria e disse che tutto sarebbe stato inutile se fosse venuta a cessare l'opera del mantice. Allora la mosca gli si posò fra gli occhi e punse le palpebre. E quando il sangue gli colò negli occhi così che non

poteva più vedere, il nano fece un gesto con la mano, quanto più veloce possibile, e il mantice si afflosciò, e cacciò via la mosca. Tornò il fabbro e disse che a momenti tutto quel che c'era nella fucina stava per andar rovinato. E trasse dalla fucina un martello e porse i tre oggetti preziosi a suo fratello Brokkr e gli disse di portarli ad Ásgardhr e di partecipare alla scommessa.

«Quando lui e Loki recarono quegli oggetti, gli Asi si assisero sui loro seggi di giudici e avrebbe avuto validità il verdetto espresso da Óðhinn, Thórr e Freyr. Allora Loki diede a Óðhinn la lancia Gungnir, a Thórr la chioma ch'era dovuta a Sif, a Freyr Skídhbladhnr, e illustrò le virtù di ogni dono: che la lancia mai avrebbe fallito, e la chioma sarebbe normalmente cresciuta appena posta sul capo a Sif, e Skídhbladhnr avrebbe avuto brezza favorevole appena fosse levata la vela, in qualunque direzione dovesse viaggiare e si poteva ripiegare come un panno e portare nella bisaccia se così si voleva. Poi Brokkr presentò i suoi doni. Egli diede a Óðhinn l'anello e disse che ogni nove notti sarebbero sgocciolati da esso otto anelli di ugual peso; a Freyr diede il cinghiale e disse che esso poteva correre per aria e per acqua, notte e giorno, più che qualsiasi destriero e mai sarebbe stato tanto buio di notte o nel regno delle ombre, da non esserci luce sufficiente quand'esso fosse sopraggiunto, tanto splendevano le sue setole. Poi egli diede a Thórr il martello e disse che con esso egli poteva colpire tanto forte quanto voleva e contro qualunque cosa avesse di fronte e il martello non avrebbe fallito e se l'avesse scagliato contro alcuno mai avrebbe mancato e mai sarebbe stato tanto lungo il suo volo ch'esso non gli ritornasse in mano; e se lo avesse voluto, sarebbe divenuto tanto piccolo da poter essere tenuto nella veste. Aveva un solo difetto, che il manico era piuttosto corto.

«Il verdetto fu che il martello era il migliore fra tutti quegli oggetti preziosi, l'arma più forte contro i giganti della brina, e fu deciso che il nano aveva vinto la gara. Allora Loki offrì un riscatto per la

sua testa. Il nano rispose e disse che in questo senso non c'era nessuna soluzione. "Prendimi allora!" disse Loki. Ma quando quello fece per prenderlo egli era già lontano. Loki infatti possedeva delle scarpe con le quali correva sia in cielo che in mare. Allora il nano pregò Thórr che lo prendesse lui, ed egli fece così. Il nano voleva tagliare la testa a Loki, ma Loki disse che aveva diritto alla testa ma non al collo. Allora il nano prese spago e coltello e fece per forare le labbra a Loki per cucirgli la bocca, ma il coltello non tagliò. Allora egli disse che sarebbe stata migliore la lesina di suo fratello e non appena l'ebbe nominata la lesina era lì e bucò le labbra. Egli cucì le labbra insieme, ma l'altro ne strappò gli orli. La corda con la quale era cucita la bocca di Loki si chiama Vartari».

6. [39] «Qual è la ragione per cui l'oro è detto 'riscatto della lontra'?».

«Così si racconta che alcuni Asi erano in viaggio per esplorare il mondo intero, Óðhinn, Loki e Hœnir giunsero a un fiume e lo seguirono fino a una cascata e presso di essa c'era una lontra che dalla cascata aveva preso un salmone e con gli occhi semichiusi stava mangiandoselo. Loki raccattò una pietra e la scagliò contro la lontra e la colpì alla testa. E Loki si vantò della sua preda: con un colpo aveva preso la lontra e il salmone. Presero salmone e lontra e se li portarono via, giunsero poi a una fattoria ed entrarono. Il contadino che vi abitava si chiamava Hreidhmarr: era un uomo potente e pratico di magia. Gli Asi chiesero alloggio per la notte e dichiararono di aver con sé cibo sufficiente e mostrarono al contadino la loro preda. Ma quando Hreidhmarr vide la lontra chiamò i suoi figli, Fáfnir e Reginn, e disse che il loro fratello Otr [lontra] era stato ucciso e chi lo aveva fatto. Allora padre e figli vanno dagli Asi, li afferrano e li legano e dicono loro della lontra che era il figlio di Hreidhmarr. Gli Asi offrono di pagare un riscatto

tanto grande quanto Hreidhmarr stesso stabilirà. E così fu pattuito fra loro e confermato con giuramenti. La lontra fu scuoiata; Hreidhmarr ne prese la pelle e disse che essi dovevano riempire quella pelle di rosso oro e ricoprirla tutt'intorno. E queste sarebbero state le condizioni. Allora Óðhinn inviò Loki nel paese degli Elfi neri, ed egli giunse dal nano che si chiamava Andvari, questi era in acqua in forma di pesce. Loki lo afferrò e gli chiese per riscatto tutto l'oro che possedeva nella sua caverna. Ed essi si recarono fra quelle rocce e il nano portò fuori tutto l'oro che possedeva ed era un tesoro grandissimo. Il nano si fece scivolare sotto la mano un piccolo anello d'oro; Loki lo vide e gli ingiunse di lasciare anche l'anello. Il nano lo pregò di non portargli via quell'anello, che lui si sarebbe fatto crescere un altro tesoro da quell'anello se se lo teneva. Loki disse che non doveva tenersi manco un centesimo, gli prese l'anello e se ne andò. Ma il nano dichiarò che quell'anello sarebbe stato la rovina di chiunque l'avesse posseduto. Loki replicò che gli pareva giusto e disse che questa maledizione avrebbe certamente avuto effetto e lui stesso l'avrebbe fatta conoscere a colui che l'avesse ricevuto.

«Si mise in cammino e arrivò da Hreidhmarr e mostrò l'oro a Óðhinn. Quand'egli vide l'anello gli parve bello e lo tolse dal tesoro e diede tutto l'oro a Hreidhmarr. Quello allora riempì la pelle della lontra quanto più poté e quando fu piena la pose ritta. Allora intervenne Óðhinn per ricoprire d'oro la pelle e infine disse a Hreidhmarr che lui stesso poteva vedere se la pelle fosse tutta coperta. Ma Hreidhmarr guardò e fece molta attenzione e vide un pelo del vello e disse di coprirlo e che altrimenti il loro patto non avrebbe avuto valore. Allora Óðhinn trasse l'anello e ricoprì il pelo della pelliccia e disse che ora essi avevano assolto al 'riscatto della lontra'.

«Quando Óðhinn ebbe preso la sua lancia e Loki le sue scarpe e non c'era più nulla da temere, allora Loki dichiarò che si sarebbe

avverato ciò che Andvari aveva pronunciato, che quell'anello e quell'oro sarebbero stati la rovina di colui che li possedeva. E da allora ciò si è verificato. Ora è stato raccontato perché l'oro è detto il 'riscatto della lontra' oppure il 'riscatto forzato degli Asi' oppure ancora il 'metallo del litigio'».

[40] «Cosa c'è ancora da raccontare sull'oro?».

«Hreidhmarr prese dunque l'oro come risarcimento per il figlio, ma Fáfnir e Reginn ne pretesero una parte come risarcimento per il fratello. Hreidhmarr non ne concesse loro nemmeno un centesimo. E questo fu il piano malvagio dei fratelli: uccidere il padre per appropriarsi dell'oro. Poi Reginn pretese che Fáfnir dividesse l'oro in parti uguali fra loro. Fáfnir rispose che era vano sperare ch'egli dividesse l'oro con suo fratello, che appunto per l'oro aveva ucciso suo padre e ingiunse a Reginn di andarsene subito, altrimenti gli sarebbe accaduto come a Hreidhmarr. Fáfnir aveva preso l'elmo ch'era stato di Hreidhmarr e se lo era messo in testa, era chiamato l'elmo del terrore e tutti gli esseri viventi che lo vedono tremano, e aveva la spada che ha nome Hrotti. Reginn aveva la spada che ha nome Refill. Egli fuggì subito. Fáfnir allora salì alla landa di Gnita e si scavò una tana, si trasformò in drago e si accovacciò sull'oro.

«Reginn si recò presso il re Hiálpreakr a Thiódhi e là divenne il suo fabbro. Poi egli prese come figlio adottivo Sigurdhr, figlio di Sigmundr della stirpe dei Völsungar, e di Hiördís, figlia di Eylimi. Sigurdhr fu il più famoso fra tutti i condottieri¹ per schiatta, forza e coraggio. Reginn gli raccontò dove Fáfnir giaceva sul proprio tesoro e lo incitò a conquistare quell'oro. Poi Reginn forgiò la spada che aveva nome Gramr, ch'era tanto affilata che, tenendola Sigurdhr nell'acqua corrente, essa tagliò un fiocco di lana che portato dalla corrente aveva investito il filo della sua lama; subito dopo Sigurdhr con quella spada tagliò di netto dall'alto fino alla base l'incudine di Reginn. In seguito Sigurdhr e Reginn andarono nella landa di Gnita. Poi Sigurdhr scavò una fossa sul percorso

abituale di Fáfnir e ci si pose dentro. Quando Fáfnir se ne andò strisciando all'acqua passò sopra la fossa e Sigurdhr allora gli infilò la spada nel ventre, e quella fu la sua fine. Poi venne Régin n e disse che aveva ucciso suo fratello e come risarcimento gli chiese che prendesse il cuore di Fáfnir e lo arrostitse al fuoco. Reginn intanto si sdraiò e bevve il sangue di Fáfnir e si mise a dormire. Sigurdhr arrostit il cuore e a un certo punto pensò che dovesse esser cotto e tastò con il dito se fosse duro, dal cuore colò del sugo e lo scottò, egli allora si mise il dito in bocca. Appena il sangue del cuore venne a contatto con la sua lingua, egli fu in grado di capire il linguaggio degli uccelli e apprese quanto dicevano le cince appollaiate sui rami.² Una diceva:

Là siede Sigurdhr
spruzzato di sangue,
il cuore di Fáfnir
al fuoco arrostitisce;
saggio mi parrebbe
il donatore d'armille
se quel pezzo di vita
ardente mangiasse.

E l'altra:

Là giace Reginn,
medita fra sé,
tradire vuole il figlio
che in lui confida;
per odio prepara
false accuse,
vuole il fabbro di sventura
vendicare il fratello.

«Allora Sigurdhr andò da Reginn e lo uccise, quindi al suo cavallo, che si chiamava Grani, e galoppò finché giunse alla tana di Fáfnir; raccolse l'oro, lo ripartì nelle due borse laterali e lo caricò in groppa a Grani, egli pure vi salì e ripercorse la sua strada.

«Ora si è detto per quali fatti l'oro è chiamato 'tana' oppure 'giaciglio' di Fáfnir, oppure 'metallo di Gnitahéidhr' o ancora 'fardello di Grani'.

[41] «Poi Sigurdhr cavalcò finché giunse a una casa su un monte; là dentro dormiva una donna e vestiva elmo e corazza. Egli trasse la spada e le recise l'armatura; allora ella si destò e disse di chiamarsi Hildr, viene chiamata Brynhildr,³ ed era una valchiria. Di là Sigurdhr ripartì col suo cavallo e giunse presso quel re che si chiamava Giúki; sua moglie è chiamata Grímhildr, i loro figli erano Gunnar, Högni, Gudhrún, Gudhný; Gothormr era un figliastro di Giúki. Là Sigurdhr rimase per lungo tempo; poi Sigurdhr sposò Gudhrún, figlia di Giúki. E Gunnar e Högni scambiarono con Sigurdhr il giuramento di fratellanza. In seguito Sigurdhr e i figli di Giúki si misero in viaggio per chiedere in moglie per Gunnar ad Atli, figlio di Budhli, la sorella di lui Brynhildr. Ella risiedeva a Hindafíall, e tutt'intorno alla sua casa c'era una fiamma ardente, ed ella aveva fatto voto solenne di prendere per marito soltanto colui che avesse osato traversare a cavallo il muro di fiamma. Così Sigurdhr e i Giúkungar – essi sono anche chiamati Niflungar – calcarono fin sul monte e là Gunnar avrebbe dovuto traversare a cavallo la barriera di fiamma. Egli aveva un cavallo che si chiamava Goti e questo cavallo non osò saltare nel fuoco. Allora Sigurdhr e Gunnar si scambiarono l'aspetto e anche i nomi, poiché Grani non sopportava di essere montato da altri che non fosse Sigurdhr. Così Sigurdhr montò in groppa a Grani e superò la barriera di fuoco. E la sera stessa celebrò le nozze con Brynhildr. Ma quando andarono a letto, egli sguainò la spada Gramr e la pose fra loro. E al mattino

si levò e si vestì, poi diede a Brynhildr come dono di nozze l'anello d'oro che Loki aveva preso ad Andvari e per ricordo le prese un altro anello. Sigurdhr salì sul suo destriero e tornò dai suoi compagni. Si scambiarono poi con Gunnar le sembianze e con Brynhildr andarono da Giúki. Sigurdhr ebbe con Gudhrún due figli: Sigmundr e Svanhildr.

«Una volta Brynhildr e Gudhrún si recarono all'acqua per lavarsi i capelli. Allorché vi giunsero Brynhildr si spinse nel fiume lontano dalla riva, dicendo che non voleva che l'acqua che proveniva dai capelli di Gudhrún le toccasse la testa, poiché ella aveva un marito ben più valoroso. Allora Gudhrún la seguì nel fiume e disse che lei poteva benissimo lavarsi i capelli più su nella corrente, dal momento che aveva un marito cui né Gunnar né alcun altro al mondo era uguale per ardire, egli infatti aveva abbattuto Fáfnir e Reginn e s'era conquistato l'eredità d'ambedue. Allora Brynhildr rispose: “Ben più grande è stato che Gunnar abbia traversato la barriera di fiamma. Sigurdhr non osò farlo”. Allora Gudhrún rise e disse: “Credi proprio che Gunnar sia passato attraverso la fiamma ardente? Io credo piuttosto che quello ch'è venuto a letto con te sia lo stesso che mi ha dato questo anello d'oro, e l'anello d'oro, invece, che tu hai al dito e hai ricevuto come dono di nozze, si chiama Andvaranautr⁴ e penso che non sia stato Gunnar a prenderlo a Gnitahéidhr”. Allora Brynhildr tacque e tornò alla sua casa.

«Dopo questo fatto ella istigò Gunnar e Högni a uccidere Sigurdhr. Ma poiché essi gli avevano giurato fratellanza, spinsero Gothormr, loro fratello, a uccidere Sigurdhr; egli trapassò con la spada Sigurdhr mentre stava dormendo. Ma quando questi sentì la ferita scagliò la spada Gramr contro di lui con tal violenza ch'essa tagliò l'aggressore a metà. Là cadde Sigurdhr e il figlio suo di tre inverni, che si chiamava Sigmundr, che essi uccisero. Dopo di ciò Brynhildr si gettò sulla spada e fu cremata con Sigurdhr. Ma Gunnar e Högni

presero l'eredità di Fáfnir e l'anello Andvaranautr e regnarono su quelle terre.

[42] «Atli re, figlio di Budhli, fratello di Brynhildr, prese poi in moglie Gudhrún, che Sigurdhr aveva avuta, ed essi ebbero dei figli. Re Atli invitò presso di sé Gunnar e Högni ed essi accettarono l'invito. Ma prima di partire dalla loro casa essi sprofondarono nel Reno l'oro di Fáfnir e da allora quell'oro non fu più trovato. Ma re Atli aveva pronta una schiera e combatté contro Gunnar e Högni, ed essi furono presi prigionieri. Re Atli fece strappare il cuore a Högni vivo, e questa fu la sua morte. Gunnar, egli lo fece gettare nel recinto dei serpenti, ma a lui fu recata in segreto un'arpa ed egli la suonò con le dita dei piedi poiché le sue mani erano legate: la suonò finché i serpenti si addormentarono tutti fuorché una vipera che strisciò verso di lui e lo morse nella parte molle dello sterno, con tal forza ch'essa penetrò con la testa nella ferita e si attaccò al fegato finché egli morì.

«Gunnar e Högni sono chiamati Niflungar oppure Giúkungar; per questo l'oro è detto 'tesoro' oppure 'eredità dei Niflungar'.

«Poco dopo Gudhrún uccise i suoi due figli e fece fare, con oro e argento, dai loro crani delle coppe. Poi fu preparato il banchetto funebre dei Niflungar. In questo banchetto Gudhrún fece mescere l'idromele per il re Atli in quelle coppe, e v'era mischiato il sangue dei ragazzi, e fece arrostitire il loro cuore e lo diede a mangiare al sovrano. Quando tutto ciò fu compiuto allora ella lo disse a lui stesso con dure parole. Era stato servito non poco idromele, così che la maggior parte degli uomini si addormentò là dov'era seduta. Quella notte ella andò dal re, mentre dormiva, e con lei il figlio di Högni, e lo colpirono, e quella fu la sua morte. Poi appiccarono il fuoco alla sala e la gente che v'era dentro bruciò.

«Dopo di ciò ella andò fino alla spiaggia e si buttò in mare, voleva uccidersi. Ma fu spinta oltre il fiordo e giunse alla terra ch'era di re Iónakr. Quando egli la vide la prese con sé e la sposò. Ebbero tre

figli che si chiamavano: Sörli, Hamdhir, Erpr: erano tutti neri come corvi di capigliatura, come Gunnar e Högni e gli altri Niflungar. Colà crebbe Svanhildr, la figlia del giovane Sigurdhr, era la più bella di tutte le donne. Ciò venne a sapere il re Iörmunrekkr, il potente.⁵ Egli mandò il figlio suo Randvér a chiedere la sua mano per lui. Quando egli arrivò da Iónakr, Svanhildr fu affidata a lui che la conducesse a Iörmunrekkr. Allora Bikki disse che sarebbe stato meglio che fosse Randvér ad avere Svanhildr, lui ch'era giovane e giovani erano ambedue e Iörmunrekkr era vecchio. Questo consiglio parve buono ai giovani. E immediatamente Bikki ne riferì al re. Allora re Iörmunrekkr fece prendere suo figlio e lo fece portare alla forca. Allora Randvér prese il suo falco, gli strappò le penne⁶ e lo fece portare a suo padre. Poi fu impiccato. Ma quando re Iörmunrekkr vide il falco gli venne in mente che come il falco era privo di penne e non poteva volare, così il suo regno era senza possibilità di continuare poiché egli era vecchio e senza figli. Re Iörmunrekkr, uscendo a cavallo dal bosco di ritorno dalla caccia con la sua schiera, scorse Svanhildr intenta a lavarsi i capelli; calcarono allora su di lei e la calpestarono a morte sotto gli zoccoli dei cavalli.

«Ma quando Gudhrún apprese ciò spinse i suoi figli a vendicare Svanhildr. E quando essi si prepararono alla partenza ella diede loro corazze ed elmi tanto robusti che nessun ferro poteva scalfirli. E diede loro il consiglio, quando fossero giunti dal re Iörmunrekkr, di assalirlo di notte mentre dormiva: Sörli e Hamdhir dovevano mozzargli mani e piedi ed Erpr la testa. Durante il viaggio essi chiesero a Erpr quale aiuto avrebbero potuto attendersi da lui una volta che si fossero trovati di fronte a Iörmunrekkr. E quegli rispose che li avrebbe sostenuti come la mano il piede. Essi osservarono che era assolutamente impossibile che il piede fosse sostenuto dalla mano. Ed essi erano adirati con la madre loro che li aveva accompagnati fuori con parole di odio e volevano compiere

qualcosa che le riuscisse di gran dispetto e uccisero Erpr, poiché ella lo aveva caro sopra tutti. Poco dopo, mentre procedeva Sörli scivolò su un piede e si sostenne con la mano. E disse allora: “Ora la mano ha aiutato il piede. Meglio sarebbe che Erpr visse ancora!”.

«Quando essi giunsero, la notte, presso re Iörmunrekkr, là dov’egli dormiva, e gli mozzarono mani e piedi, egli fu subito desto e chiamò i suoi uomini, ordinò loro di levarsi. Allora disse Hamdhir: “Ora sarebbe caduta la testa se Erpr visse ancora!”. Allora si levarono gli uomini del re e li assalirono, ma non riuscirono a nulla con le armi. Allora Iörmunrekkr gridò che si doveva colpirli con le pietre, e così fu fatto. E là caddero Sörli e Hamdhir, e questa fu anche la fine di tutta la schiatta e la discendenza di Giúki.

«Del giovane Sigurdhr visse la figlia che aveva nome Aslaug, crebbe presso Heimir a Hlymdal, e da lei discesero grandi schiatte.⁷

«Così si racconta che Sigmundr, figlio di Völsungr, era tanto forte che beveva veleno e non ne aveva danno, e Sinfiötli, figlio di lui, e Sigurdhr ebbero pelle tanto dura che veleno che venisse dall’esterno non le recava offesa».

7. [43] «Perché l’oro è chiamato farina di Fródhi?».

«Di ciò tratta questa saga: Skiöldr si chiamava il figlio di Ódhinn, da cui discendono gli Skiöldungar. Egli abitava e reggeva quelle terre che ora sono chiamate Danimarca, ma allora erano chiamate Gotland. Skiöldr ebbe un figlio di nome Fridhleifr, che governò quelle terre dopo di lui; il figlio di Fridhleifr si chiamava Fródhi, egli ricevette il regno da suo padre nell’epoca in cui Augusto imperatore impose la pace al mondo intero; allora nacque Cristo. E poiché Fródhi era il più potente fra tutti i re delle terre settentrionali, la pace fu conosciuta con il suo nome dovunque si parlasse danese e gli uomini del Nord la chiamarono ‘pace di Fródhi’. Nessun uomo recava offesa all’altro, nemmeno se incontrava l’assassino di suo padre o di suo fratello libero o in

catene. Né c'erano ladri né briganti, tanto che un anello d'oro rimase a lungo nella landa di Ialangr.

«Il re Fróðhi partecipò una volta in Svezia a una festa presso il re Fiölnir. Là egli acquistò due serve che si chiamavano Fenia e Menia; esse erano grandi e forti. In quel tempo si trovavano in Danimarca due pietre da mulino così grosse che nessuno era tanto forte da poterle muovere. Avevano la virtù di macinare quello che il mugnaio chiedeva che macinassero. Questo mulino si chiamava Grotti. Hengikiöpþr era il nome di colui che aveva regalato il mulino al re Fróðhi. Il re Fróðhi fece condurre al mulino le serve e ordinò che macinassero oro pace e fortuna per Fróðhi. Poi egli non permise loro riposo né sonno più a lungo di quanto tacesse il cuculo o fosse necessario a recitare una strofa. E, come è detto, esse cantarono la canzone che è intitolata *Grottasöngur*.¹ E prima di concludere il canto esse produssero con la macina un esercito contro Fróðhi, così nella notte giunse dal mare quel re che si chiamava Mýsingr e uccise Fróðhi e levò gran bottino. Allora ebbe fine la pace di Fróðhi.

«Mýsingr portò via Grotti e così pure Fenia e Menia, e ordinò loro di macinare sale. A mezzanotte esse chiesero se Mýsingr non ne aveva abbastanza di sale. Ma egli ordinò di continuare a macinare. Esse macinarono ancora per poco finché la nave affondò, e nel mare si formò un gorgo e l'acqua precipitò dove s'erano inabissate le mole. Così il mare divenne salato».

8. [44] «Perché l'oro è detto 'semente di Kraki'?».

«Un re in Danimarca ha nome Hrólfr Kraki,¹ egli era famoso fra i re antichi per munificenza, coraggio e cordialità. Ecco una prova della sua cordialità che vien spesso riportata nelle storie: un povero ragazzino di nome Vöggr venne nella sala di re Hrólfr. Allora il re era giovane d'anni e ancora minuto di complessione. Vöggr gli

andò davanti e levò lo sguardo a lui. Allora il re chiese: “Cos’hai da dirmi, ragazzo, che mi guardi?”. Vöggr dice: “Quand’ero a casa ho sentito dire che Hrólfr, re a Hleidhr era il più grand’uomo nelle terre del Nord, ma ora qui sul trono siede uno stecco, e quello lo chiamate re!”. Allora il re risponde: “Ragazzo, tu m’hai dato nome, e io mi chiamerò Hrólfr Kraki. Ma è costume che all’imposizione del nome segua un dono. Ora, a quanto vedo, tu, per il nome che mi hai dato, non hai nessun regalo che io possa accettare. E perciò all’altro deve dare chi ha”. Prese dalla mano un anello d’oro e glielo diede. Vöggr esclamò allora: “Fra tutti i re tu sei il più generoso² e io faccio giuramento di uccidere quell’uomo che mai sarà il tuo uccisore”. Allora disse il re e rise: “Ti accontenti di poco, Vöggr!”.

«Un altro esempio è narrato a proposito di Hrólfr Kraki e del suo coraggio. Un re che si chiamava Adhils regnava a Uppsala. Aveva per moglie Yrsa, la madre di Hrólfr Kraki. Egli era in guerra con il re di Norvegia che si chiamava Áli. Essi stabilirono di scontrarsi sul ghiaccio di quel lago che ha nome Vænir. Il re Adhils mandò un’ambasciata a Hrólfr Kraki, suo parente, che venisse in suo aiuto e promise ricompense a tutti i suoi soldati per il periodo del loro impegno. E il re stesso avrebbe dovuto ricevere tre doni preziosi ch’egli si fosse scelto in Svezia. Re Hrólfr non poté intervenire a causa della guerra che stava combattendo contro i Sassoni, ma inviò ad Adhils i suoi dodici berserkir: l’uno era Bödhvarr biarki,³ l’altro Hialti il generoso, poi Hvítserkr l’ardito, Vöttr, Véseti, i fratelli Svipdagr e Beigudhr. In quella battaglia cadde il re Áli e molta della sua gente. Allora re Adhils prese dal morto l’elmo Hildisvín e il suo cavallo Hrafn. Poi i berserkir di Hrólfr Kraki chiesero per compenso tre libbre d’oro ognuno e chiesero inoltre di recare a Hrólfr Kraki i doni preziosi che essi scelsero per lui: ed erano l’elmo Hildigölltr, la corazza Finnzleif – ambedue impenetrabili alle armi – e l’anello d’oro che ha nome Svíagríss,

ch'era stato degli avi di Adhils. Ma il re rifiutò tutti i doni e nemmeno pagò loro il compenso. I berserkir se ne partirono con la loro schiera e non erano certo soddisfatti e raccontarono a Hrólfr Kraki quanto era accaduto. Immediatamente egli si mise in viaggio per Uppsala. Risalì dapprima con le sue navi il fiume Fyri, quindi proseguì a cavallo fino a Uppsala e con lui i suoi dodici berserkir, tutti senza alcun salvacondotto. Sua madre Yrsa lo ricevette e lo condusse negli alloggi per gli ospiti e non alle sale del re; là furono accesi per loro grandi fuochi e data loro birra per dissetarsi. Poi vennero gli uomini di re Adhils e portarono legna al fuoco e lo fecero tanto grande che le vesti di Hrólfr e dei suoi bruciavano, e chiedevano: “È proprio vero che Hrólfr Kraki e i suoi berserkir non temono fuoco né ferro?”. Allora Hrólfr Kraki si levò d'un balzo e così tutti i suoi. E disse: “Facciamo ancora più grande il fuoco nella casa di Adhils” e prese il suo scudo e lo gettò nel fuoco e saltò oltre il fuoco mentre lo scudo bruciava, e intanto diceva: “Non fugge il fuoco chi lo attraversa”. E così fece ognuno dei suoi uomini, uno dopo l'altro, poi presero quelli che avevano alimentato il fuoco e li gettarono nelle fiamme. Allora venne Yrsa e diede a Hrólfr Kraki un corno pieno d'oro e inoltre l'anello Svíagríss e lo pregò di raggiungere il grosso delle sue forze. Essi montarono a cavallo e galopparono per la piana del Fyri. Ma videro che re Adhils li inseguiva con il suo esercito in armi per abbatterli. Hrólfr Kraki allora prese con la destra l'oro dal corno e lo seminò tutto per la strada. Quando gli Svedesi videro ciò saltarono dalle selle e ognuno ne prese quanto più poteva. Ma re Adhils ordinava di proseguire ed egli stesso cavalcò solerte, Slungnir si chiamava il suo cavallo, il più veloce di tutti i destrieri. Quando Hrólfr Kraki vide che il re Adhils lo inseguiva da presso, prese l'anello Svíagríss e lo gettò verso di lui e l'invitò ad accettare il dono. Re Adhils galoppò verso l'anello e lo prese con la punta della lancia e lo fece scorrere fino alla ghiera. Allora Hrólfr Kraki si volse indietro e vide

come quegli si chinava. E disse: «Ho piegato come un porco il più potente re degli Svedesi».⁴ Così essi si lasciarono.

«Per questa ragione l'oro è detto 'semente' di Kraki o 'della piana del Fyri'».

9. [49] La battaglia è chiamata 'tempesta' oppure 'turbine dei Hiadhningar', e le armi 'fuochi' oppure 'verghe' dei Hiadhningar; ed ecco la saga che lo spiega.

Un certo re che aveva nome Högni, aveva una figlia che si chiamava Hilldr. Essa fu catturata come bottino di guerra da un re che si chiamava Hedhinn, figlio di Hiarandr; in quel tempo il re Högni si era recato a una riunione di sovrani. Quando venne a sapere quel che era accaduto nel suo regno e che sua figlia era stata portata via, egli partì subito con la sua gente all'inseguimento di Hedhinn e apprese che Hedhinn aveva veleggiato verso nord, seguendo la costa. Quando re Högni giunse in Norvegia, apprese che Hedhinn aveva preso il largo verso occidente. Allora Högni lo inseguì con le navi fino alle Orcadi. E quando arrivò a un'isola che ha nome Háey, là trovò Hedhinn con la sua schiera. Allora Hilldr venne a trovare suo padre e gli offrì un collare da parte di Hedhinn come segno di conciliazione. Ma peraltro disse che Hedhinn era pronto a battersi e Högni non aveva da aspettarsi da lui la benché minima grazia. Högni rispose duramente alla figlia e quand'ella tornò da Hedhinn gli disse che Högni non voleva alcuna conciliazione e lo pregò di prepararsi al combattimento. E così fecero ambedue le parti, salirono sull'isola e disposero le loro schiere. Allora Hedhinn chiamò Högni suo suocero e gli offrì la pace e molto oro come risarcimento. Ma Högni rispose: «Troppe tardi mi offri tutto ciò, se vuoi la pace, poiché ora io ho levato Dáinsleif che forgiarono i Nani e che diverrà distruggitrice d'uomini ogni volta che lascia il suo fodero e mai fallisce nel colpo,

e nessuna delle sue ferite guarirà». E Hedhinn dice: «Tu vanti la spada, ma non la vittoria; io dico buona ogni spada che sia fedele al suo padrone».

Poi essi iniziarono quel combattimento che è chiamato Hiadhningavíg e lo condussero per tutto il giorno. E, a sera, i re tornarono alle navi. Ma Hilldr, durante la notte, andò sul campo di battaglia, fra i caduti, e con arti magiche risvegliò tutti quelli che erano morti. E il giorno seguente i re tornarono sul campo e si batterono e così tutti quelli che erano caduti il giorno precedente. In tal modo proseguì la battaglia un giorno dopo l'altro, e tutti coloro che cadevano e tutte le armi che giacevano sul campo, e così gli scudi, diventavano di pietra. Ma quando faceva giorno, tutti i morti si levavano e combattevano e tutte le armi erano nuove. Così nei poemi si dice che i Hiadhningar attendono il crepuscolo degli dèi.

Questa saga è ripresa dallo scaldo Bragi nel suo canto in lode di Ragnarr Lodhbrókr.

NOTE

NOTE ALLA GYLFAGINNING

Nell'edizione critica tenuta a base della nostra traduzione, a cura di Anne Holtsmark e di Jon Helgason, non è accolto il cosiddetto *formáli* (vedi l'Introduzione). Qui di seguito se ne riporta la traduzione del primo capitolo. «In principio Dio onnipotente creò il cielo e la terra e tutte quelle cose che sono loro proprie; e in ultimo due esseri umani, Adamo ed Eva, dai quali sono discese le genti. E la loro progenie si moltiplicò e si diffuse sulla terra. Ma come il tempo passò le stirpi degli uomini divennero ineguali: taluni erano buoni e avevano la giusta fede, ma molti di più si volsero alle gioie del mondo e disattesero i comandamenti di Dio. Perciò Dio sprofondò il mondo in un maremoto, e tutte le cose viventi, salvo quelle sole che erano nell'arca di Noè. Dopo il diluvio di Noè soltanto otto della razza degli uomini rimasero vivi e popolarono la terra: e da loro discesero le genti. E tosto fu come prima: quando la terra fu colma di gente e abitata da molti, allora la moltitudine degli uomini cominciò a prediligere con avidità la gloria mondana, ma neglesse il culto di Dio. E in tal modo si giunse a un tal punto che non vollero nominare Dio, e chi allora avrebbe potuto narrare ai loro figli delle grandi opere di Dio? Così accadde che essi persero persino il nome di Dio e per tutta la vastità del mondo non si poteva trovar uomo che sapesse in alcunché riconoscere la traccia del suo creatore. Ciò nondimeno Dio conservò loro i doni di questa terra, ricchezza e felicità, cui essi avessero parte in questa vita, fornì

loro anche sapienza, perché comprendessero tutte le cose terrene e tutto quanto essi potessero vedere nel cielo e sulla terra. Ed essi, non senza ammirazione, si chiesero qual fosse la causa per la quale la terra e gli animali e gli uccelli, fra sé tanto dissimili, avessero in talune cose comune natura. In ciò v'era natura comune: che la terra era segnata d'alti picchi e colà sgorgava l'acqua e non era necessario scavar la terra in quei luoghi alti più che nelle valli profonde, per trovar l'acqua; e così è per le bestie e gli uccelli: che v'è parimenti luogo al sangue e nel capo e nei piedi. Altra natura è quella della terra per cui ogni anno crescono su di essa e l'erba e i fiori, e nell'anno stesso tutto questo cade e marcisce; e così gli animali e gli uccelli cui crescono e pelo e penne, e ogni anno cadono. La terza natura della terra è che quando il terreno è aperto e vangato l'erba vi cresce subito sopra. Confrontavano le rupi e le pietre con i denti e le ossa degli esseri viventi. E da ciò concludevano che la terra fosse viva e in tal modo avesse vita e la sapevano straordinariamente vecchia d'un gran numero d'ere e possente per sua propria natura. Essa nutriva tutti i viventi e si appropriava di tutto quanto era morto; e perciò essi le diedero un nome e contarono le loro generazioni da essa. Lo stesso appresero dai loro vecchi, che molte centinaia d'inverni s'eran contate da allora quando il corso degli astri era ineguale: taluni avevan corso più lungo di altri. Da tali accadimenti indussero che dovesse esserci chi governa le stelle, chi doveva regolare il loro cammino secondo la propria volontà, e questi doveva essere grande e potente, ed essi considerarono che se reggeva il corso delle stelle doveva governare anche il risplendere del sole e la rugiada del cielo e le messi della terra che ne dipendono, e ancora i venti dell'aria e le tempeste del mare. Essi non sapevano dov'era il suo regno, ma credevano che reggesse ogni cosa sulla terra e nell'aria, del cielo e delle stelle, del mare e delle tempeste. E perché potessero più facilmente parlarne ed anche fissarle nella memoria a queste cose diedero un nome da

se stessi. Dappoiché la stima delle cose mutò in molti modi, si divisero i popoli e le lingue si distinsero».

1.

1

Questo capitolo non ha relazioni evidenti e necessarie con il resto dell'opera. Con molta probabilità non fa parte della stesura originale ed è aggiunta successiva. Esso sembra piuttosto ripreso dal V capitolo della *Ynglingasaga* di Snorri. Certamente la Gefiun di cui si parla qui nulla ha a che fare con la 'vergine' dal medesimo nome di cui si dice al capitolo 35.

2

È il lago Mälär.

3

Strofa dalla *Ragnarsdrapa* di Bragi Boddesson il vecchio (prima metà dell'800) – descrizione delle figure istoriate su uno scudo, rappresentanti appunto questo mito di Gefiun. Si tratta di una caratteristica strofa scaldica, quanto mai elaborata e concettosa.

4

Lett. «l'aumento della Danimarca» 'Danmarkar auka', ossia la terra strappata con i buoi alla Svezia.

5

Lett. «lune della fronte» 'ennitungr', una delle numerosissime particolari metafore bimembri, dette 'kenningar', della poesia scaldica: in questo caso significa «occhi»; così come al secondo verso di questa stessa strofa il concetto di «oro» è reso con 'diuprödhul' «sole delle onde».

6

La terra staccata con il solco e fatta isola.

2.

1

La formula iniziale di questo capitolo segna verisimilmente l'inizio originario di tutta l'opera.

2

‘kunnigr’: esperto di magia, che sa e quindi può. Vi sono evidentemente vari gradi di sapienza magica (e quindi di potere) e quello del popolo degli Asi pare a Gylfi essere il più alto.

3

‘síonhverfingar’: sono appunto quelle illusioni ottiche e dei sensi, cui fa riferimento il titolo dell'opera: la cornice ambigua del dialogo mitologico.

4

Si usa il termine «sala» per indicare, secondo l'usanza germanica, l'edificio principale in cui avevano luogo i conviti e le feste.

5

La strofa che Snorri erroneamente attribuisce a Thiódhólfr è di Thorbiörn hornklofi (IX sec.). Da un componimento che canta della battaglia presso Hafrsfiordh (dei seguaci di Haraldhr Hárfagr), la strofa dice dei guerrieri che lasciano la nave e fuggono con gli scudi sulle spalle dopo che la lotta è decisa. D'altra parte è probabile che qui ci si trovi di fronte alla sovrapposizione e identificazione di due rappresentazioni originariamente distinte e differenti: quella della sala di Ódhinn e quella della Valhöll (cfr. H. Kuhn, *Gaut*, in Fs. J. Trier, 1954).

6

Uno dei nomi di Óðhinn (nei *Grímnismál*, str. 54) I versi sono citati da Snorri a conferma dell'affermazione precedente circa il tetto della Valhöll, vale a dire perché contengono la perifrasi che indica gli «scudi».

7

Nei *Grímnismál* (str. 46) uno dei nomi di Óðhinn; cfr. cap. 20.

8

È la prima strofa dei *Hávamál*, tuttavia incompleta in confronto al testo tramandato dai maggiori codici dell'Edda poetica. Cfr. *L'Edda. Carmi norreni*, trad. it. di C.A. Mastrelli, Firenze, 1951, p. 11. Le citazioni eddiche non vengono mai proposte nella traduzione del Mastrelli, cui si rimanda per un riscontro, appunto perché il testo originale di Snorri le offre spesso in varianti lontane dalla lettera dei maggiori codici dei carmi norreni e talvolta adattate al contesto prosastico.

9

I tre nomi sono epiteti di Óðhinn; cfr. cap. 20.

10

La stessa minaccia in una gara di sapienza fra Óðhinn e il gigante Vafthrúdnir, nei *Vafthrúdnismál*, str. 7. Peraltro ci è ignota la fonte dei versi citati qui di seguito.

3.

1

I dodici nomi si ritrovano tutti, accanto ad altri, come epiteti di Óðhinn, cfr. cap. 20, ma anche *Grímnismál*, str. 54.

2

Si utilizzano nella traduzione le varianti per «gigante» – calcate sul

norreno – di «thurso» e «iòtuno».

4.

1

Str. 3. Divergente dal testo del ms. R al v. 2.

2

‘landvarnar’, che non è termine generico ma indica un signore potente d’uomini e di mezzi cui era affidata la difesa e la cura dei confini e della costa.

3

Str. 52.

4

«Rovina dei rami»: ‘kenning’ per «fuoco».

5

Lett. «cadono le gigantesse».

5.

1

Oppure: «là v’era anche ghiaccio».

2

Hyndloliódh, str. 33.

3

Vafthrúðhnismál, str. 30-31.

6.

1

Da notare l'allitterazione che lega i nomi di Buri, Borr, Bestla, Bölthorn. Secondo la tradizione onomastica germanica gli appartenenti ad una medesima discendenza si riconoscono da elementi comuni ai loro nomi, così per es. Hildebrand e Hadubrand, oppure Siegmund, Siegfrid, Sieglind. In questo caso Buri e Borr sono corradicali del verbo 'bera' «generare», il primo come nomen agentis «il generatore, genitore», il secondo come forma tratta dal participio passato del verbo stesso. In origine anche il nome di Óðhinn (da *Wôðhanaz) era allitterante con quelli di Vili (da *wîhl-) e Vé (da *wîh-).

2

Oppure: «lasciar che si chiami così». L'interpretazione di questo passo, chiaro nella lettera, si presenta difficile e controversa. Il Baetke (pp. 240-243) sostiene che l'autore vuol qui affermare la funzione di Óðhinn e dei suoi fratelli «reggitori del cielo e della terra» e precisare e chiarire che il nome di questo dio è identico a quello del re degli Asi (!). Altri più opportunamente (H. Kuhn o altrimenti già F.W. Müller) vedono nel passo una traccia evidente della contaminazione di diverse rappresentazioni religiose.

7.

1

La traduzione è volutamente generica. Sia nella strofa eddica citata più avanti sia in questo passo, ricorre il termine 'lúðhr' che indica tanto «cassa del mulino o palmento» quanto «culla» (come si è voluto tradurlo più avanti), e «trogolo» e «bara, barella» e ovviamente e genericamente «tronco cavo»; infine in questo contesto, secondo alcuni, «barca» e sarebbe tuttavia un'attestazione unica. L'oggetto che serve da 'arca' a Bergelmir non è però

certamente una barca, ma qualcosa che diventa una imbarcazione, cioè che cambia funzione e natura, per così dire, significato, nel momento in cui è usata da Bergelmir per sopravvivere, qualcosa di cavo che possa servire sì da barca, ma al contempo è ‘bara’ e ‘culla’, morte e rinascita.

[2](#)

Vafthrúdnismál, str. 35.

8.

[1](#)

Propriamente aggettivi sostantivati tratti dai nomi dei punti cardinali.

[2](#)

Cioè: «fisse». Va osservato una volta per tutte che il cielo o la volta celeste è tacitamente concepita come una volta solida. Concezione del resto non peculiare solo alla mitologia germanica.

[3](#)

Str. 5. Tuttavia la citazione di Snorri sottintende anche il contenuto della strofa seguente: «Allora i numi si riunirono a consiglio, / i santi dèi, e su ciò disputarono: / alla notte ed al novilunio dettero un nome, / la mattina denominarono ed il mezzodì, / il vespro e la sera, per computare gli anni» (trad. Mastrelli).

[4](#)

Grímnismál, str. 40-41.

9.

[1](#)

Una sorta di formula che va intesa propriamente come «nel Midhgardhr; ai piedi della siepe che lo circonda e lo difende».

2

Probabile interpolazione che fa riferimento fra l'altro a tutta una serie di rapporti storico-geografico-mitici istituiti anche nel prologo, rifiutato ora dagli editori del nostro testo (cfr. l'Introduzione e la nota 1 al cap. 1).

3

«Dispute in cielo e in terro»: ormai non si fa più menzione di Víli e di Vé, ma secondo l'*Ynglingasaga* (cap. 3) e un cenno in *Lokasenna* (str. 26), Ódhinn sorprende i fratelli in adulterio con la propria moglie, li uccide e diviene il solo signore di Ásgardhr.

4

Frigg, della stessa radice del verbo «amare» ('fria') [cfr. il sanscrito priyā]. Fiörgvinn, più spesso Fiörgynn, maschile, mozione dal femminile Fiörgyn «terra», ma anche nome della madre di Thórr (cfr. in questo stesso capitolo, dove tuttavia non compare il nome proprio, ma 'iördin', quello comune, e al cap. 36). Anche in questo caso si possono intuire le suggestioni paretimologiche dell'autore.

10.

1

Cioè per dodici ore.

2

Hrímfaxi «Criniera di brina»; Skinfaxi «Criniera di splendore».

11.

1

È noto che nelle lingue germaniche il genere grammaticale dei nomi designanti i due astri è opposto a quello della tradizione latina, di conseguenza Máni (maschile) è il figlio e Sól (femminile) è la figlia.

2

L'insolenza di aver chiamato i figli con i nomi degli astri. Ma questa spiegazione presenta qualche difficoltà nel contesto, là dove sembra che anche Máni sia occupato alla guida di Árvakr e Alsvidhr, nella corsa del sole. Il codice di Uppsala (AM II, 258) offre uno spunto interpretativo più coerente e razionale: «Mundilföri ebbe due figli. Máni si chiamava il figlio e Sól la figlia. E la ebbe in moglie Glornir [Glenr]. Gli dèi si adirarono per l'insolenza che essi [Sól e Glenr] si chiamassero così e li posero nel cielo», ecc. Dove il pronome plurale non è riferito ovviamente a fratello e sorella (espressamente citati negli altri codici: 'syskin'), ma a moglie e marito. È stato anche notato che il nome Máni non ripeteva quello della luna ('thungl') e quindi non poteva essere motivo di irritazione per gli dèi.

3

Cfr. *Grímnismál*, str. 37. Letteralmente: «frescura di ferro» (?), nella traduzione latina dell'AM «ferreum refrigerium»; il Mastrelli, traducendo la strofa dei *Grímnismál*, «freschi ferri» (p. 53).

12.

1

Hródhvitnir è il lupo Fenrir; Skoll «il traditore»; Hati «il nemico». Divergente o per lo meno più indefinita la tradizione nei *Grímnismál*, str. 39 (cfr. Mastrelli, p. 54).

2

Str. 40-41.

13.

[1](#)

Cfr. *Fáfnismál*, str. 15 (cfr. Mastrelli, p. 166).

14.

[1](#)

Cfr. *Völuspá*, str. 7.

[2](#)

Si riferisce alle ‘thursa meyar’ di *Völuspá*, str. 8 e 20, cioè alle tre Norne, di cui al capitolo seguente. Non dunque alle donne in generale, come suggerisce B. Collinder (p. 123) che rimanda a *Völuspá*, str. 22.

[3](#)

La notizia non ha riscontro in altre fonti.

[4](#)

Str. 9-10.

[5](#)

Oppure: «dal sangue ribollente».

[6](#)

Völluspá, str. 11-12 (13).

[7](#)

Id., str. 15 (13).

[8](#)

Id., str. 15-16.

15.

[1](#)

Cfr. *Grímnismál*, str. 30.

[2](#)

Cfr. id., str. 44.

[3](#)

Cfr. id., str. 31.

[4](#)

Il drago. Cfr. *Grímnismál*, str. 35.

[5](#)

Qui evidentemente concepito come un corno per bere, si veda viceversa al cap. 27 a proposito di Heimdallr.

[6](#)

Str. 28.

[7](#)

L'occhio di Óðhinn.

[8](#)

Völuspá, str. 19.

[9](#)

Grímnismál, str. 30.

[10](#)

Cfr. cap. 49. È stato più volte notato che è frequente nella letteratura norrena la rappresentazione di Baldr come già morto e tuttavia del destino degli dèi come non ancora compiuto.

[11](#)

Grímnismál, str. 29.

[12](#)

Cfr. *Völuspá*, str. 20.

[13](#)

Fáfnismál, str. 13.

16.

[1](#)

Cfr. *Grímnismál*, str. 32.

[2](#)

Grímnismál, str. 35.

[3](#)

Id., str. 34.

[4](#)

Völuspá, str. 19.

[5](#)

Così il nostro testo (‘heilagr’); altrimenti i codici dell’*Edda* hanno ‘ausinn’ «spruzzato».

17.

[1](#)

Secondo i *Grímnismál*, str. 5, Álfheimr fu donata nei primordi (‘árdaga’) a Freyr per il suo primo dente. Che il dio possa essere inteso come signore degli Elfi luminosi, collegando questa notizia con il nostro passo, sembra azzardato.

2

I nomi delle dimore mitiche ricorrono anche nei *Grímnismál*, str. 12, 15, 13 e 16 secondo la successione del nostro testo.

3

Qui certamente l'interpretazione che Snorri propone del passo della *Völuspá* è fortemente segnata dalla dottrina cristiana. Nella strofa sotto riportata le «schiere fidate» ('dyggvar dróttir') non sono certamente quelle dei buoni e dei giusti in senso cristiano ('góðhir menn ok réttlátir'), ma quelle dei 'buoni' e dei 'giusti' guerrieri della 'drótt', cioè di quella schiera (il tacitano 'comitatus') costituita da guerrieri scelti e provati che si riuniva a combattere intorno a un capo ('drótting') cui era legata da un patto di fedeltà e ne divideva secondo la sua liberalità il bottino.

4

Str. 24, ma cfr. traduzione del Mastrelli, p. 9.

5

L'immagine del Gimlé qui proposta non coincide con quella del cap. 3, dove è descritto da un lato come equivalente della Valhöll e dall'altro, almeno per certe funzioni, del paradiso cristiano. Qui in sostanza si afferma che il Gimlé sarà preservato dal fuoco distruttore di Surtr, perché situato al di fuori della sua portata, in un cielo invisibile e remoto.

1

I capitoli 18 e 19 interrompono il naturale svolgimento della narrazione (cfr. cap. 20) e costituiscono un excursus sul vento e le stagioni.

2

Vafthrúdhismál, str. 37.

20.

1

Riprende la narrazione là dov'era rimasta al capitolo 17.

2

I versi qui riuniti nella strofa riportata da Snorri ricorrono in strofe differenti della *Lokasenna* (e precisamente i primi due dalla str. 21, il terzo dalla str. 47 e gli altri tre dalla 29), ma nel componimento originale solo i primi due versi sono posti in bocca a Óðinn; gli altri riportano il discorso di Freyia, con l'affermazione che interessa, e quello di Heimdallr.

3

Il 'val'.

4

1 guerrieri per antonomasia, gli unici abilitati alla lotta finale al fianco degli dèi e anche, come suggerisce l'editore dell'AM, «unici pugnatores», «qui unice pugnīs operam dant».

5

Grímnismál, str. 46-50.

21.

1

Cfr. *Grímnismál*, str. 4, dove il luogo è chiamato: Thrúdhheimr.

2

Str. 24.

[3](#)

I nomi dei capri di Thórr ricordano il movimento della bocca nel ruminare.

[4](#)

«Thórr dal carro».

22.

[1](#)

‘Balldr brár’, (sved. ‘Baldersbrà’): *matricaria inodora*.

[2](#)

Il passo viene anche interpretato così: «Ma gli è tuttavia caratteristico che nessuno dei suoi giudizi può trovar compimento» (così per es. nella traduzione tedesca del Genzmer). Si tratta dell’identificazione di una forma verbale ‘halldaz’, ‘haldast’ oppure ‘hallaz’ dei vari manoscritti.

[3](#)

Grímnismál, str. 12.

23.

[1](#)

Cfr. *Grímnismál*, str. 16.

[2](#)

Questa frase solo nei codici W, U e altri minori.

[3](#)

Cfr. *Vafthrúdnismál*, str. 39.

[4](#)

Cfr., qui, il cap. 1 degli *Skáldskaparmál*.

[5](#)

Questa strofa e la successiva non sono tramandate altrimenti.

[6](#)

Rispettivamente: «divinità» oppure «signora degli sci».

[7](#)

Grímnismál, str. 11.

24.

[1](#)

‘til árs ok fridhar’ una formula frequente, ma probabilmente non molto antica. Cfr. H. Kuhn, recensione a Baetke in «Deutsche Literatur-Zeitung», 74, 1953, coll. 152-3.

[2](#)

Grímnismál, str. 14.

25.

[1](#)

Più propriamente «articolazione del lupo», una ‘kenning’ per «polso»:

[2](#)

Vedi a questo proposito Dumézil, *Gli dèi dei Germani*, pp. 83-92.

26.

[1](#)

Vedi, qui, cap. 1 degli *Skáldskaparmál*.

[2](#)

Va notato tuttavia che espressioni quali quelle riportate da Snorri vanno intese propriamente in senso più ampio o, se si vuole, generico, come «primo fra gli uomini», «prima fra le donne», secondo la testimonianza dell'*Edda* antica, là dove 'bragr' è sostantivo maschile, identico nella forma a quello che indica «poesia», ma col significato appunto di: «il primo», «la prima», «l'eccellente», «il principe», maschile e femminile.

[3](#)

Ma il termine usato in questo passo è 'ragnarökr', «crepuscolo degli dèi», una paretimologia su: 'ragnarök', «fine, destini fatali degli dèi» (e del mondo).

27.

[1](#)

È curioso come accanto alla 'kenning': 'Heimdallarsverdh', «spada di Heimdallr» per «capo, testa», ricorra altrove la 'kenning': 'Heimdallarhöfudh', «testa di Heimdallr» per «spada». Tali immagini conterrebbero il riferimento a un mito, peraltro oscuro, secondo cui il dio viene ucciso con una testa umana. Cfr. De Vries, II vol., pp. 238 e 242.

[2](#)

Grímnismál, str. 13.

[3](#)

Lett. «regge i sacri luoghi».

[4](#)

Il *Heimdallargaldr*, «Incantesimo di Heimdallr» non ci è altrimenti noto. Cfr. *Hyndlolióðh*, str. 35 (?), trad. Mastrelli, p. 276. Il motivo delle nove madri non è stato finora chiarito in modo soddisfacente. Probabilmente va collegato alla nozione dei «nove mondi» e quindi a quella dell'albero del mondo.

28.

[1](#)

Vedi, qui, cap. 49.

29.

[1](#)

Vedi, qui, cap. 51.

[2](#)

Al cap. 18 degli *Skáldskaparmál*, qui cap. 4, si cita la gigantessa Gríðhr come madre di Vídharr.

32.

[1](#)

Grímnismál, str. 15.

33.

[1](#)

Vedi, qui, cap. 50.

34.

1

‘gomsparre’ più che un «morso» è quello strumento che serve a tenere spalancata la bocca agli animali.

35.

1

Alcuni dei nomi di Freyia richiamano la sua qualità di dea vanica, della fertilità, dell’amore, della ricchezza, così Gefn, «datrice, donatrice». Per Sýr, omofono del sostantivo che designa la «scrofa» è parso verosimile, per ragioni morfologiche, il riferimento a ‘dea Syria’, con implicita allusione ai gatti della dea (cfr. R. Much, *Der germanische Himmels-gott*, Halle, 1898, p. 261, e H. Kuhn in: «Anzeiger für deutsches Altertum», 56, 1937, p. 156). Per il nome Mardöll, vedi De Vries in «Études germaniques», 10, 1956, pp. 257 sgg.

2

Plurale tantum, «promessa di fedeltà».

3

«Si rende conto», infatti: ‘verdha vör’, «rendersi conto».

4

Nel testo originale il discorso risulta meno generico e fa riferimento a precise procedure giuridiche: ‘til varnar’ che abbiamo tradotto con «mettere in guardia» indica una procedura di opposizione all’accusa.

5

Propriamente è la terza persona singolare del presente del verbo

‘hleina’, che tuttavia non par testimoniato altrove.

[6](#)

Strofe tramandate solo qui.

[7](#)

Vedi, qui, cap. 11.

36.

[1](#)

Str. 36.

37.

[1](#)

For *Skírnis*, str. 42.

[2](#)

Non si ha alcun'altra testimonianza di questo mito, se non nella ‘kenning’: «uccisore di Beli».

38.

[1](#)

Grímnismál, str. 18.

[2](#)

Id., str. 19.

[3](#)

Id., str. 20.

39.

[1](#)

Cfr. *Grímnismál*, str. 25. Secondo alcuni commentatori (Simrock, Mogk), Léradhr non è un albero a sé stante, ma la parte superiore di Yggdrasill, l'albero del mondo – si tratterebbe di un fraintendimento da parte di Snorri.

[2](#)

Cfr. *Grímnismál*, str. 26-27. Alcuni dei nomi di fiumi sono già stati citati al cap. 4 in diverso contesto.

40.

[1](#)

Str. 23.

41.

[1](#)

Vafthrúdnismál, str. 41.

[2](#)

Cfr. il passo corrispondente alla nota 3 del cap. 20.

[3](#)

Grímnismál, str. 44.

42.

[1](#)

Str. 25-26.

43.

[1](#)

Cfr. il cap. 35 degli *Skáldskaparmál*, qui cap. 5.

44.

[1](#)

Ad un tema analogo, ma altrimenti motivato, si fa riferimento nella str. 37 della *Hymiskvidha* (trad. Mastrelli, p. 78).

46.

[1](#)

Su una identica tradizione si basa anche il racconto di Saxo Grammaticus (I, 457) su Thorkillus e sul suo viaggio a Utgarthilocus.

[2](#)

Il ‘vítishorn’. ‘Bordharvíti’, ‘leidhvíti’, ecc. erano le pene comminate agli appartenenti alla ‘drótt’, per non aver rispettato leggi interne all’associazione o simili: fra tali pene il bere d’un fiato dal ‘vítishorn’, il corno penale.

47.

[1](#)

Così rendiamo l’espressione ‘medh grésiárni’. Il termine ‘grésiárn’ è variamente reso dai lessici: il Vigfusson pensa a «un tipo di ferro», Wilken, Baetke e De Vries propongono semplicemente «filo di ferro», che s’adatta ben poco al nostro testo. L’elemento oscuro è

grés; ma se è verisimile considerarlo un prestito dall'antico irlandese 'gres' «arte», l'interpretazione da noi prospettata è la più probabile.

2

'Logi', nome comune maschile, significa «fiamma».

3

'Hugr' «pensiero».

4

'Elli' significa appunto «vecchiaia».

48.

1

Cfr. *Hymiskvidha*, str. 17-24.

2

Propriamente 'austrúm', il luogo del natante da cui si toglie l'acqua imbarcata.

49.

1

In tutta l'opera ricorre l'uso di aggettivi che si possono rendere con «grande» ad indicare il grado di eccellenza di un fatto, un evento, ma persona o un oggetto, il realizzarsi della loro qualità peculiare ed essenziale o della loro dote specifica nella misura ed intensità massima. Opportuno considerare tali designazioni nella prospettiva enunciata da E. Cassirer, per es. in *Linguaggio e mito* (Milano, 1961), pp. 75-81.

2

Questa «garanzia» o «protezione» è il ‘gridh’ che con tutta probabilità, secondo una sensata interpretazione etimologica, aveva a che fare in origine con il diritto di asilo. ‘Gera gridh ok fridh’ è il concludere una pace perfetta. I due termini ricorrono spesso nel passo.

3

Così la traduzione letterale, da intendere: «né spada, né armi da lancio» (che sono di legno). Ma ovviamente è nella scelta del termine ‘vidhr’ «legno», ma anche «albero», una precisa allusione a quanto viene narrato successivamente. Per tutto l’episodio cfr. *Völuspá*, str. 31-32.

4

Lett. «tanto grande era quel luogo di pace». Ricorre ancora un aggettivo (‘mikill’ «grande», come precedentemente ‘stor’ a proposito dei sogni di Baldr) che potrebbe apparire generico, ma che ovviamente non lo è per la realtà linguistica dell’autore.

5

‘Hermódhr enn hvati’, Hermódhr «l’ardito» oppure «il veloce».

6

‘hlunnr’: non si tratta propriamente di sostegni, ma di quei cilindri di legno che posti sotto la nave in secca, rotolando, facilitano il suo scorrimento in acqua.

7

Questo particolare sembra del tutto incongruente con la narrazione. Va comunque ricordata l’interpretazione molto ardita di Otto Höfler (*Balders Bestattung und die nordischen Felszeichnungen*, Wien, 1952), che propone i motivi figurativi dei graffiti preistorici del Nord come chiave interpretativa di tutto l’episodio, che come è

noto svolge il contenuto di alcune strofe della *Húsdrápa* di Ulfr Uggason. Tale componimento descriveva e magnificava il fregio ligneo scolpito sull'architrave della dimora di Óláfr Pá che rappresentava la cerimonia della cremazione di Baldr. Lo studioso pensa che in tale fregio, per noi perduto, si continuasse una tradizione figurativa risalente a motivi prefigurati nei graffiti preistorici, in cui appaiono delle figurine 'volteggianti' presso una nave, probabilmente indicanti i danzatori sacri in talune cerimonie per la fertilità dei campi. Si dovrebbe ad un fraintendimento ormai secolare di tali figurine, passate nella tradizione figurativa successiva, il sorgere dell'episodio del nano Litr.

8

La strofa è tramandata solo in questo contesto.

50.

1

Cfr. cap. 2 degli *Skáldskaparmál*, qui p. 131. Va ancora notato come per il mito la morte e lo smembramento di un essere divino (in questo caso Kvasir, come verrà narrato nel capitolo indicato) non comporta la sua scomparsa dal consesso degli dèi.

2

Cfr. *Völuspá*, str. 35.

51.

1

Str. 45.

2

Tali considerazioni sono basate su superstizioni e tradizioni popolari tuttora variamente rintracciabili. Cfr. *Handwörterbuch des deutschen Aberglaubens*, II, coll. 1504 sg.

[3](#)

Questa risulta essere l'interpretazione snorriana dei versi della quinta fra le strofe citate più avanti in questo capitolo. Il testo poetico rimane tuttavia ambiguo se non enigmatico.

[4](#)

Cfr. cap. 15.

[5](#)

Str. 46-57.

[6](#)

Oppure: «gli esperti della pietra».

[7](#)

Hlín si interpreta in questo contesto come una designazione di Frigg. D'altra parte sulla base dell'indicazione al cap. 35, si può intendere l'allusione come più mediata, se Hlín è la dea che protegge gli uomini cari a Frigg: in questo caso la sua protezione non ha potere.

[8](#)

Il lupo.

[9](#)

Il fuoco.

[10](#)

Vafthrúðhnismál, str. 18.

[1](#)

I «monti tenebrosi».

[2](#)

La «riva dei morti».

[3](#)

Völuspá, str. 38-39.

[4](#)

Lett. «dall'apertura, finestrino del tetto».

[5](#)

Völuspá, str. 39.

53.

[1](#)

Lett. «le loro rune». Cfr. l'Introduzione.

[2](#)

Pezzi o pedine di un gioco praticato dagli dèi, com'è detto nella *Völuspá*, str. 8.

[3](#)

Vafthrúdnismál, str. 51.

[4](#)

Thórr.

[5](#)

Propriamente: il colle boscoso di Hoddmímir.

[6](#)

Vafthrúdnismál, str. 45.

7

Il sole, sostantivo femminile, è assimilato a una donna.

8

Vafthrúðhnismál, str. 47.

9

La «luce» o il «sole degli Elfi».

54.

1

Nell'edizione arnamagnaeana (p. 206) segue il cosiddetto 'eptimáli', e in quella del Jónsson se ne ricusano le ultime righe (dove si propone una sorta di identificazione fra Thórr ed Ettore di Troia e si afferma che i turchi chiamano Ulisse, ch'è loro nemico, Loki) non accolto dal Wilken né dalla nostra edizione. Qui se ne ridà il brano ammesso da Jónsson:

«Ma gli Asi sedettero a colloquio e presero consiglio e ricordarono tutti questi racconti che a lui furono riferiti e quegli stessi nomi che prima furono ricordati imposero agli uomini e ai luoghi che v'erano, perché quando fossero trascorsi lungamente i tempi, gli uomini non dubitassero che quegli Asi di cui s'è narrato e coloro ai quali quei nomi furono dati, eran tutt'uno. Era chiamato Thórr e si tratta infatti del vecchio Ásathórr».

NOTE AGLI SKÁLDSKAPARMÁL

Gli *Skáldskaparmál*, come s'è detto altrove, riferiscono materiale leggendario, mitico ed epico, molto spesso sulla base di spunti linguistici e di figure stilistiche tratte dalla poesia scaldica, che nel corso del trattatello viene ampiamente citata. Si è rinunciato, secondo l'uso ormai fondatamente invalso, a proporre problematiche traduzioni degli elaboratissimi poemetti riportati da Snorri – che d'altra parte non vengono accolti nemmeno nell'edizione in originale a base della nostra traduzione. Anche le note ai brani tradotti sono limitate allo stretto necessario per la comprensione del testo. I riferimenti alle eventuali fonti o paralleli, soprattutto per quanto riguarda la materia epica, vengono appena accennati. Già sin d'ora si può rimandare ad alcuni carmi dell'Edda poetica, quelli appunto di argomento più propriamente epico, i cosiddetti 'canti degli eroi'. La numerazione dei brani è quella proposta da Holtsmark e Helgason; fra parentesi quadra i numeri che si riferiscono alla divisione delle edizioni precedenti. Dall'edizione arnamagnaeanica sono tratte alcune integrazioni poste qui in appendice.

1.

1

Hlésey: 'isola di Hlér'.

2

Si tratta di un'usanza conviviale per cui i vicini di posto al banchetto, a due a due, conversavano e bevevano dallo stesso

boccale.

[3](#)

Il *seydir*, un sistema di cuocere, soprattutto la carne, fra lastre di pietra arroventate, in una buca nel terreno successivamente coperta con panni o con rami e foglie.

[4](#)

Cfr. *Gylfaginning*, cap. 23.

[5](#)

Nell'originale: 'í rúnum', cioè: «nelle rune». Il termine 'rún' vale anche, oltreché «runa», «mistero» e «segno magico». Il Neckel vede nell'espressione che ricorre nel nostro testo un modo arcaizzante o addirittura antico, per designare la perifrasi poetica, vale a dire quella che poi è la 'kenning'. Dal testo par risultare come tale antica saggezza fosse in qualche modo 'celata e segreta', equivalente certamente all'espressione poetica, che poteva essere intesa soltanto da chi sapeva abbastanza da poterne districare il garbuglio concettuale che ne era la struttura portante. Non si può pensare infatti alla poesia scaldica altro che come ad un prodotto culto e riflesso, che dalle origini 'odiniche' ha ripreso soltanto delle strutture concettuali e formali ormai fossilizzate, non più motivate nel vivo gioco dell'emozione, dell'intuizione e della fantasia.

2.

[1](#)

Cfr. nota 5 al capitolo precedente; 'skáld edha froedhamáðhr': poesia, sapienza e saggezza finiscono per designare aspetti o funzioni differenti di un'identica realtà.

[2](#)

«Che semina disgrazia».

3.

1

Si tratta della ‘holmganga’, una singolar tenzone che avveniva in un luogo definito, originariamente forse un’isoletta (‘holmr’), o in un luogo recintato, così come per es. è rappresentata nella *Egilssaga*, capp. 56 e 65.

2

Essere considerato un ‘nídhingr’ è per la morale germanica l’offesa più grave e infamante. Così per es. nelle leggi longobarde (Editto di Rotari, 381: Si quis alium *arga...* clamaverit...) l’accusa infondata di vigliaccheria è severamente punita.

3

Tale segno è noto anche dall’iconografia.

4

Nell’originale segue il poemetto.

4.

1

La strofa non è tramandata altrove.

2

Solo in un gruppo di manoscritti (AM, p. 288): «Allora Thorrr cantò:

Una volta
usai l’asica forza

nella casa dei giganti
quando Gialp e Greip,
figlie di Geirröðhr,
vollero alzarmi al cielo».

3

Segue la citazione dell'intero poemetto scaldico. L'edizione Holtsmark-Helgason non riporta questo breve capitolo, il 33, che riprendiamo parzialmente da AM, pp. 336 sg.

[33] «Perché l'oro è chiamato 'fuoco di Aegir'?».

«Di ciò rende conto la storia già riferita di Aegir ch'era stato invitato in Ásgardhr. Quando si accinse al ritorno, invitò Óðhinn e tutti gli Asi presso di sé, di lì a tre mesi. A questo viaggio presero parte Óðhinn e Niördhr, Freyr, Týr, Bragi, Vídharr, Loki, e così pure le Asinnie Frigg, Freyia, Gefiun, Skadhi, Idhunn, Sif. Thórr non c'era poiché si trovava in Oriente a combattere i giganti. Quando gli dèi occuparono i loro seggi, Aegir ordinò di coprire il pavimento della sala, d'oro lucente, che illuminava la sala come fuoco e la rendeva splendente – così come avveniva nella Valhöll con le spade in luogo del fuoco. Qui Loki litigò con tutti gli dèi e uccise il servo di Aegir che aveva nome Fimafengr; l'altro suo servo si chiamava Eldir. Rán ha nome la moglie di Aegir e i nomi delle loro nove figlie sono scritti qui sopra. Durante questo banchetto, quanto era necessario, cibi e birra, si serviva da solo. Ora gli Asi appresero che Rán possedeva una rete con la quale pescava tutti coloro che affogavano in mare. Questa storia dunque chiarisce perché l'oro possa dirsi 'fuoco' o 'luce' o 'splendore' di Aegir, di Rán o delle figlie di Aegir; e secondo queste designazioni si definisce l'oro anche 'fuoco del mare' o con ogni altro nome del mare, ed infatti il nome di Aegir e di Rán è designazione comune per il mare».

6.

1

‘herkonungr’, «re condottiero», vale a dire senza terra propria.

2

Le strofe seguenti da *Fáfnismál*, 32-33.

3

Vale: Hildir dall’armatura, dalla corazza.

4

«Che fu di Andvari».

5

Iörmunrekkr, cioè Ermanarico.

6

«Strappar le penne vale anche in senso figurato per ‘derubare’. Randvér ha derubato il padre della sposa, il padre lo deruba della vita. Tuttavia va ricordato che nella tradizione simbolica e letteraria medioevale il falco, lo sparpiero, rappresenta l’amante. In questo caso allora il valore simbolico dell’azione è certamente più complesso di quanto appaia nell’interpretazione di Iörmunrekkr. Il falco può ben essere Randvér, mutilato e privato del volo da suo padre che in tal modo priva doppiamente la sua casata di discendenza.

7

Le casate dei re norvegesi.

7.

1

«La canzone di Grotti» (il mulino). Alcuni manoscritti riportano a questo punto la prima strofa, delle 23, del canto, che tuttavia viene citato per intero, alla fine del capitolo.

8.

1

Kraki: «smilzo, stanga, stecco».

2

‘Gef thú allra konunga heilaztr’ viene solitamente interpretato: «Viva il più sacro fra i re, per questo dono!», così press’a poco il Neckel, il Collinder, un po’ variato il Brodeur; AM, p. 393: «summam tibi, rex, felicitatem pro munera». Il superlativo ‘heilaztr’ (avv.) in relazione al verbo ‘gef’ suggerisce tuttavia la traduzione proposta.

3

Biarki: l’appellativo non si può rendere facilmente; fa riferimento alla corteccia della betulla (‘biörk’), della quale era fatto il fodero della spada di Bödhvarr (così in Saxo Grammaticus, I, 103).

4

‘svínbeygt’: «piegato, chinato come un porco», può certo indicare spregiativamente l’atto del grufolare, ma l’offesa è più grave, perché con la citazione del «porco» si allude anche all’animale sacro a Freyr, e a lui sacrificato dagli Svedesi, come al dio più venerato nel loro paese.

[a](#)

«Chi meglio di coloro che sanno narrare degli dèi può parlare di ciò», *Hymiskvidha*, 38.

[b](#)

Il poemetto, che celebra re Hakon e il iarl Skuli, protettori norvegesi di Snorri, offre in 102 strofe ogni possibile variante retorica e metrica delle più comuni come delle più rare forme strofiche della poesia scaldica – ed a ciò allude il titolo – ed al virtuosismo tecnico sposa l’opportuna considerazione dei contenuti in rapporto alle singole forme proposte, le quali successivamente vengono commentate.

[c](#)

Citiamo la *Heimskringla* (*Orbis terrarum*), sorta di storia universale incentrata sulle dinastie dei re norvegesi. Di composizione posteriore all’*Edda*, contiene la *Ynglingasaga* che si citerà poi.

[d](#)

Il poeta dotto, letterato, in contrapposizione al *thulr*, poeta popolare, della tradizione orale.

[e](#)

Più precisamente si tratta di *kenningar*, quelle metafore perifrastiche caratteristiche della tradizione scaldica, in cui l’essere, l’oggetto o l’elemento che si vuol significare è designato con il ricorso a una sapienza mitica e leggendaria estremamente particolareggiata. Le *kenningar*, spesso esemplate negli *Skáldskaparmál* soltanto con la citazione delle strofe che le contengono, riguardano la designazione degli dèi (per esempio, Óðhinn come «dio dai corvi», oppure «degli impiccati», oppure «del carico delle navi», ecc.), dell’idromele, dell’oro, del mare, del fuoco, dei giganti, del cielo, della terra, dell’uomo, ecc. ecc., e sono

per Snorri testimonianza di mito.

[f](#)

Allföðhr è forma arcaica d'origine pagana, ed in questo contesto con tutta probabilità non riferita al dio cristiano, più o meno autenticamente recepito dalla tradizione norrena come Allfáðhr. Così H. Kuhn, *Zum Vers-u. Satzbau der Skalden*, in «Zeitschrift für deutsches Altertum», 74, 1937.

[g](#)

I *Vafthrúðhnismál* nell'*Edda* poetica.

[h](#)

Questa nostra può non essere soltanto una speculazione relativa al valore simbolico di Yggdrasill, sorta dalla considerazione della polivalenza significativa, ma trova qualche prospettiva storica o almeno un conforto nelle ricerche di F.R. Schröder (*Ingunar-Freyr*, Tübingen, 1941), che vuol identificare nel nome del frassino la più antica immagine del tasso, stipite e colonna del mondo. Cfr. anche R. Guénon, *Simboli della Scienza sacra*, Milano, 1975, da p. 279.

[i](#)

Hávamál, str. 138 sgg.